1989年11月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可
NOV.1989
11
マイコン
わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
BASIC
SINCE 1982
Magazine
特別定価440円(別冊付録共)
特別企画
X68000の魅力を探る
折込企画
X68000周辺機器/ソフト・カタログ
だれでも打ち込める特選プログラム46本掲載
SCC音源MMLドライバー
「サウンド君」紹介
ホンキでPlay ホンネでReview
「ポリシス」はパソコン・ゲームに革命をもたらすか?
遥かなるオーガスタ
クリスマス・正月のTVゲームはこれだ!
CSG新作合同発表会レポート
ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM77シリーズ
FM77AVシリーズ
JR-200
MSX/MSX2/MSX2+
MZ-700/MZ-1500
MZ-2000/MZ-2200
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-98DO
PC-286
PC-286Vシリーズ
PC-286Uシリーズ
PC-286Lシリーズ
S1シリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000
X68000ACEシリーズ
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-E500
別冊付録
パソコンのアートな世界を広げてくれる
LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック

SHARP

EXPERTシリーズ　本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-602C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格356,000円(税別)
HDタイプCZ-612C-BK(ブラック)　標準価格466,000円(税別)

PROシリーズ　本体＋キーボード＋マウス
CZ-652C-GY(グレー)・-BK(ブラック)　標準価格298,000円(税別)
HDタイプ　CZ-662C-GY(グレー)・-BK(ブラック)　標準価格408,000円(税別)

資料請求券
X68000
Bマガ
11係

夢のつづきを語ろう。

いま、ヒューマンインターフェイスなX68マインド ――

「スペックはすべてを語り尽くせない」、このパラドックスは、パーソナルな機器としてのコンピュータの難しさを端的に表現しています。〝クリエイティブマインド〟や〝ヒューマンインターフェイス〟は、ハードウェアレベルにしろ、アプリケーションレベルにしろ、スペック上で全てがわかるというものでもありません。そうした意味からも、単にハードウェアとしての32ビットには疑問をはさむ余地がありすぎるのも、また事実です。何を実現したいのか。X68000は、少なくともその可能性を提示し得た数少ないマシンのなかのひとつといえます。パーソナルデータとは何か、ビジュアルインターフェイスの意味、開発当初のコンセプトは、風化するどころか、いま現実となってますますクローズアップされてきています。かゆいところに手が届く、そんなヒューマンインターフェイスのひとつひとつをクリアーしていく、血の通ったテクノロジーに新世代マシンのイメージがふくらんできませんか。

●そのヒューマンインターフェイスを推し進めて、X68000のシステムパフォーマンスをさらに高めたものとして Human68k ver.2.0 があります。EXPERT,PRO両シリーズに搭載されたこのOSは、従来通りのマルチウインドゥやアイコンを駆使したビジュアルシェルによるフレンドリーな操作環境に、将来性をみこした数々の処理機能を装備。インテリジェントな環境を実現しています。まず、マルチタスクに近い処理環境を提供するバックグラウンド処理の実現。バックグラウンドで動作するサンプルとして標準でTIMERコマンドを用意し、ある処理を行いながら指定時刻にAD PCMファイルを再生させたり、1画面分のメモ程度のファイルを画面に表示させることができます。次に、これからのワークステーション環境に必要なネットワーク処理にそなえ、ファイルの共有化とロックや仮想ドライブ対応などをサポートしています。さらに、キー入力や編集を効率的に行えるヒストリデバイスドライバの採用。拡張されたヒストリ機能に加え、コマンドを別の名前で定義するエイリアス機能、キー入力の履歴からユーザーが自由に複数行を登録しておき、連続実行できる簡易バッチ機能などを装備しています。その他、約2倍にスピードアップされたファイルアクセス(V1.0比)、大容量ファイルアクセスを可能にし、光磁気ディスクなど将来の大容量メディアへの対応、メニュー方式の簡単なキー操作で外部コマンドやアプリケーションを実行できるMENUコマンドの装備など、さらに高い次元へと進化した処理機能とヒューマンインターフェイス。まさにワークステーションと呼ぶにふさわしいシステムパワーを実現しました。●また、日本語処理に対してもヒューマンインターフェイスを追求した日本語フロントエンドプロセッサver.2.0を搭載。約2倍にスピードアップ(V1.0比)された変換速度をはじめ、キー割り付けの自由設定、カーソル位置での文字入力や変換など、フレンドリーなオペレーティングを実現する操作環境をサポートしています。

〈共通特長〉●プロセッサの未来を先取りした68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライトの3画面を独立させた独自のメモリアーキテクチャ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)、高品位な金属の質感までも自然に表現しうる65,536色同時発色(512×512ドット時)の高解像度自然色グラフィックス●16×16ドットの緻密なキャラクタを駆使できるスプライト機能(水平32スプライト、1画面128スプライト、65,536色中16色)●ステレオFM音源、ADPCM搭載●オートロード、オートイジェクトメカ採用。インテリジェントな1Mバイト5"FDD2基搭載。●蓄積されたソフトが利用できるX68000シリーズとソフトコンパチ。

EXPERTシリーズ

●高密度実装を象徴するフォルム、マンハッタンシェイプ●新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリを標準装備、メインメモリは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能●プロフェッショナルなクリエイティブワークに対応する40Mバイトハードディスク搭載(CZ-612C)*●マウス・トラックボール標準装備●日本語入力にスムースに対応するASCII準拠フルキーボード

*CZ-602Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

PROシリーズ

●意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた洗練と信頼性の新しいスタンダードフォルム●高度なシステム化への対応を考慮した拡張I/0スロット4スロット標準装備●プロニーズの大容量ファイルに対応した40Mバイトハードディスク搭載(CZ-662C)*●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●マウス標準装備●ワイドスケールのフルキーボード採用

*CZ-652Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

選べる3タイプのディスプレイをサポート

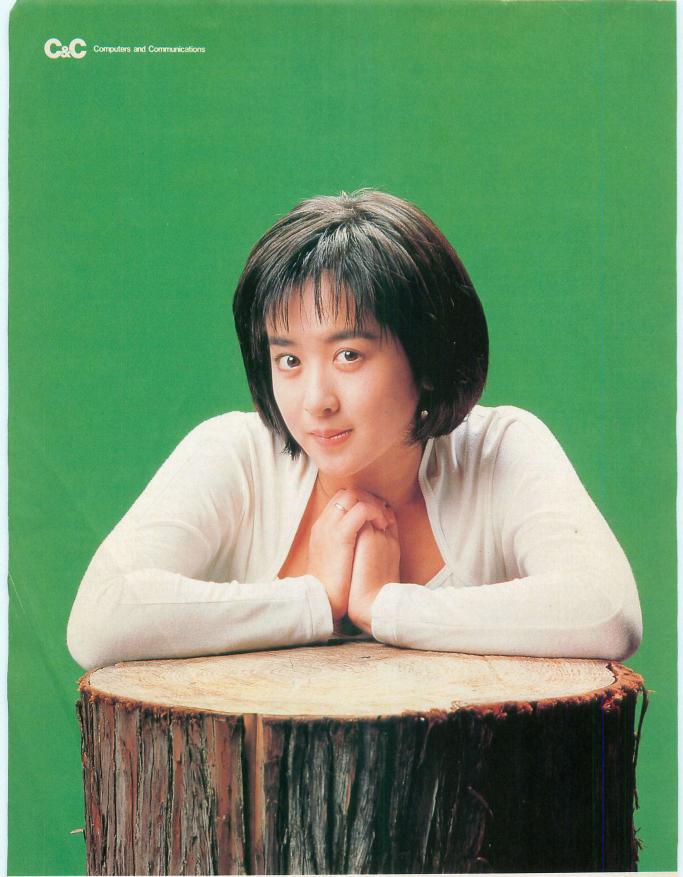
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-602D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-612D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格119,800円(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ (ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 84,800円(チルトスタンド同梱・税別)

PERSONAL WORKSTATION

EXPERT・PRO

X68000見体験フェア ●11月より全国各地で開催します。

EXEリーダーズ「カップ」プレゼント実施中
●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズ「カップ」をプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

●写真左はCZ-612C-BK＋CZ-612D-BK、写真右はCZ-652C-GY＋CZ-603D-GY

シャープ株式会社
●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)
※本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税額をお支払い下さい。

NEC

と

のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。

音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード（オプション）と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源＋6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2/VA3

VA2――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円（税別）
VA3――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円（税別）

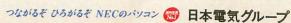
●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002（V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz）●RAM：メインメモリ512KB（1、5MBまで拡張可）●ROM：メイン768KB、辞書512KB（約65,000語の辞書、連文節変換）●グラフィック表示：65,536色同時表示（640×200ドット時）、256色同時表示（640×400ドット時）etc。スプライト表示：サイズ（8×4）～（256×256）ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキストスプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

（ディスプレイは別売です）

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

■お申し込み方法　送付先ご住所/お名前/学年/電話番号/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒108：東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気㈱　パソコン（34-4730）「学園パソコンクラブ」係

■ご提供ポスター
NECパソコンPCシリーズのポスター 数種類
■締切り
11月末日消印有効

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03（452）8000　大阪06（943）9800
受付時間…9：00～17：00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

ツラといえば、カアと応える。

NECのパソコンには、もちろんNECのディスプレイ。

高性能で高解像度。
そんなたのもしい
ディスプレイが欲しい!

＋

実力を100%発揮できる
パソコンとの美しい
コンビネーションを手にいれたい!

＝

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機。

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 84,800円(税別)

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

選べる高性能。NEC

ディスプレイ ワンポイントチェック
水平走査周波数 →

ドットピッチ0.31mmの高精細度タイプ。

PC-KD853N
14 RGB ≡0.31
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。

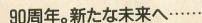
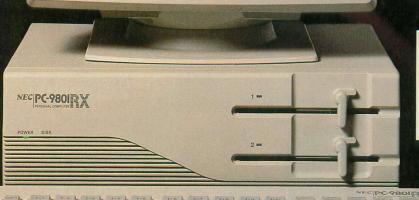
PC-KD863S(W)
15 RGB ≡0.39
15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。

PC-KD855
14 RGB ≡0.41
14型カラーディスプレイ
標準価格 69,800円(税別)

14
■画面サイズ(単位:インチ)
お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。

■RGB入力端子
R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接入力するための端子です。

■ドットピッチ(単位:mm)
数字が小さくなるほど、細部まではっきりと表現。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン。

「NEC」のパソコンには、実力で選んでも、相性で選んでももちろん「NEC」のディスプレイ。その美しいコンビネーションで表現力豊かな映像の世界を実現。限りない可能性を発揮します。これまで出会うことのなかった色の感性にふれてください。

のディスプレイ

水平走査のための信号をkHz単位で表わしたもの。周波数が高いほど解像度がアップします。

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。

PC-KD863G

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円（税別）
●マルチシンク2モード（15.98kHz、24.83kHz）自動切替え。
●専用回転台付。

© FUN PROJECT INC. 1999 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切替え。

PC-KD862

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円（税別）

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。

PC-KD861

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円（税別）

2モード自動切替えの高精度モノクロディスプレイ。

PC-MD751

14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 49,800円（税別）
●マルチシンク2モード（15.98kHz、24.83kHz）自動切替え。
●2,000文字対応。
●接続ケーブル添付。

PC-8841

12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 44,800円（税別）

PC-8851

14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 58,800円（税別）

PC-8046

9型グリーンディスプレイ
標準価格 35,800円（税別）

PC-8050N

12型グリーンディスプレイ
標準価格 29,800円（税別）

＊画面はすべてハメコミ合成です。

■回転台
視線に合った位置を上下左右に調節できます。

■ビデオボード/ビデオアートボード対応
グラフィックやビデオの映像が表示できます。

■サウンド機能
ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。

■PCエンジン内蔵
続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉 本広告に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間　9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

PC Engine

NEC

PC Engine EXCITING WORLD

電脳細胞に感応するぞ!!

PC エンジン 噂のロムロム、540メガバイトの快進撃! PC エンジン

じゅうおうき

NECアベニュー

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989

好評発売中

希望小売価格5,800円
(税別)

あの「獣王記」がロムロムで登場!興奮のバトルシーンが迫力のサウンドで襲いかかる!!

モンスター・レアー

ハドソン

©SEGA ©HUDSON SOFT

好評発売中

希望小売価格5,800円
(税別)

あのワンダーボーイIIIを完全移植!!レオとプラプリルの大冒険が今はじまる!

鏡の国のレジェンド

かがみのくにのレジェンド

ビクター音楽産業(株)

©1989 V.M.I.
©1989 サンミュージック・プロダクション

10月下旬
発売予定

希望小売価格6,750円(税別)

のりぴーの魅力いっぱいのファンタジックアドベンチャー! 鏡の国を大冒険だ!!

SUPER アルバトロス

スーパーアルバトロス

日本テレネット

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN

好評発売中

希望小売価格6,780円(税別)

全90ホールの大満足ゴルフゲーム登場!「シナリオモード」で闇のゴルフ組織に挑戦だ!!

PC Engine	標準価格24,800円
CD・ROM²システム	標準価格57,300円
CD-ROMプレーヤー ¥30,300	(システムカード 付属)
インターフェイスユニット ¥27,000	PCエンジン(別売) ¥24,800

※表示価格には消費税は含まれておりません。

HE SYSTEM

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

DIGITAL INNOVATOR

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

プログラマブル テンキーユニット GINGA 新発売

(NEC/EPSON用)

今、キーボードが革命された――。

●フルキーボードを はずしてみませんか？

財務会計、販売管理、仕入管理、在庫管理等々の業務ソフトをお使いの方、または各種表計算ソフトをお使いの方、フルキーボードをはずしてみませんか？机の上がスッキリと広々としますよ。方法は簡単。GINGA をCPUに接続するだけでOKです。小さいけど頭の良い GINGA は電卓の大きさにフルキーボードとほぼ同等の機能を持っていますから、フルキーボードをはずして、GINGA だけでもたっぷりと仕事ができるのです。小さいけれど大きな仕事器、それが GINGA なのです。

●今のキー配列に満足していますか？

例えば、アルファベットがフルキーボードの何処に並んでいるか覚えていますか？ GINGA では、アルファベットをAからZまで順番に配列してありますから、初めてコンピュータを操作する方でも、すぐに覚えられます。加えて、フルキーボードとの併用も可能ですから、GINGA とフルキーボードのどちらのキーでも使いやすい方のキーを、そのつど選んで使えます。また、GINGA には、コンピュータの操作に慣れている方の為に、キーの配列を自在に出来るプログラムモードも登載してありますので、自分にとって使いやすい専用のテンキーユニットにすることが出来ます。この機能を利用するとPC-9801シリーズを制御用ホストとしたシステムの専用入力装置等にすることも簡単に出来ます。勿論、専用にキー登録した GINGA の内容は内蔵のバッテリーでバックアップされていますから、自分で配列変更しないかぎり安全ですし、GINGA にはフルキーボード上のどのキーでも割り当てる事が出来るようになっています。

●キーボードがいたみませんか？

業務ソフトではテンキーを非常に多く叩く為、フルキーボード上のテンキー部が他のキー部より早く傷みますし、アクションゲームやシュミレーションゲーム等では、特定のキーのみを頻繁に叩いて酷使するため、より早くキーが破壊されフルキーボードが使えなくなります。GINGA を使う事によって、特定のキーを分散させる事が出来ますので傷みを遅らせる事ができます。

●ゲームに使ってみませんか？

GINGA は片手で簡単に持てるように下ケース側が狭くデザインしてありますので、JOYSTICK感覚で操作が出来ます。ゲームに合わせてキーの配列を登録すれば、更に操作性があります。また、JOYSTICKを使って操作したい方には、ちゃんとインターフェースが内蔵されていますので、MSX用のジョイスティックやジョイパッドを接続して使う事が出来ます。勿論、4方向も8方向もOK。GINGA と同様キープログラム機能を持っていますし、フルキーボード、GINGA 、JOYの全てを併用する事が出来ます。多彩な入力を楽しんで下さい。

GINGA

GINGA 定価(税別) ¥32,000 ベージュ色

対　応
- ●NECのPC-9801シリーズの、32ビット機を含む全てのディスクトップ型CPU（但し、初期型のPC-9801の場合は別売のI/OケーブルFW-GINGA-98 定価 ¥6,000 をお求め下さい）
- ●EPSONのPC-286/386シリーズの全てのディスクトップ型CPU

機　能
- ●10キーのオートモード 2パターン(28キー×2)
- ●10キーのプログラムモード 2パターン(37キー)
- ●JOYのオートモード 4パターン(4方向と8方向)
- ●JOYのプログラムモード 2パターン(10キー6キー)

-88 定価(税別) ¥32,000 ベージュ色

対　応
- ●NECのPC-8801VAシリーズ (VA/VA2/VA3等)
- ●NECのFH以後のPC-8801シリーズ (FE/FH/MH/FA/MA等)

機　能
- ●GINGAと同様

-RX 定価(税別) ¥34,000 グレー色 ベージュ色

対　応
- ●GINGAで動く全ての機種
- ●NECのラップトップ型PC-98LV、LXシリーズ(PC-9801LV-01 ¥12,500 が使える全ての機種)
- ●EPSONのラップトップ型PC-286LS/386LSシリーズ(PCLTP2 ¥17,000 が使える全ての機種)

機　能
- ●GINGAと同様

-286L 定価(税別) ¥15,000 グレー色

対　応
- ●EPSONのラップトップ型PC-286L/LE専用 (PC-286LTP ¥17,000 が使える全ての機種)

機　能
- ●純正品18キーに対して28キー登載

ラップトップ対応

SOUND ORCHESTRA ★ステレオ★ ★FM12音★ 定価 ¥29,800(税別)

※ユーザーズマニュアル付属(A5版/108ページ)

NEC純正のサウンドボードPC-9801-26Kでは満足できない人の為に、SNEでは、より高度な上位コンパチブルのサウンドボード"SOUND ORCHESTRA"を独自の技術で開発しました。★FM音源12音、★SSG音源3音、★リズム音源5音と、純正の3倍の機能を持たせてありますので、ゲームサウンドを楽しむだけでなく、PC-9801を使って、本格的なオーケストレーションが楽しめます。モノラル出力だけでなく、ステレオ出力端子も持たせていますので、オーディオ製品と接続して、より高度な音楽空間を創造することもできるように設計してあります。また、これらの機能以外にも★ジョイスティック出力のデュアル装備、★基板上に小型ハイファイスピーカー実装、★高出力アンプ内蔵★N88BASICサウンド拡張コマンド完全サポート、★増設されたYM3812用BIOS内蔵など、ハードウェア、ソフトウェア共々、さまざまな機能をもっています。これらの機能をフルに活用することにより、従来のサウンドボードでのさまざまな不満を解消することができます。

好評発売中

SOS1 ★サウンドオーケストラ用ユーティリティソフト★ 定価 ¥5,000(税別)

※YM3812演奏マシン語サブルーチン

★本プログラムはサウンドオーケストラ上のFM音源LSI「YM3812」をより簡単にプログラムするためのマシーン語サブルーチンです。ユーザーのプログラムに接続してプログラムの助けとして下さい。このサブルーチンにより、YM2203をN-88 BASICのサウンド拡張コマンドでプログラムするのと同様の感覚でYM3821をプログラムすることができます。★本サブルーチンにはPLAY STOP文とON PLAY GOSUB文以外のすべての拡張コマンドと、PLAY機能におけるMML(ミュージック・マクロ・ランゲージ)をYM3812でも使用できる機能が含まれています。

株式会社 エス・エヌ・イー　〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL.03-836-5360　FAX.03-835-0571

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

電脳ソフト
ドリーム・コンテスト
夢募集

パソコンでこんなことができたなら。——
ハガキ一枚のアイデアから、
CG、音楽などの作品まで。
ビジュアルも、サウンドも、
常識をこえた表現力のCD-ROMで描く
新しいパソコンソフトの世界、大募集。

★100年後の未来都市を舞台にしたRPGのソフトを設計したい。

たとえば、

★自分で想像した鳴き声入りの恐竜図鑑を作りたい。

あんな夢、

★3次元CGで、バビロンの空中庭園の想像図を描いてみたい。

こんな夢。

★フルオーケストラによるBGMつきのSF超大作
アニメの監督をやってみたい。

その夢に、アッと言いたい。

FM TOWNS電脳ソフト夢募集（ドリームコンテスト）

（絵も音もデータも。まるごと使える。編集ができる。
FM TOWNSの世界に、夢をふきこむのはあなたです）

応募部門
一般部門 広く一般の方々の応募を対象とします。
ソフトメーカー部門 ソフトメーカー単位での応募を対象とします。

応募コース（二部門共通）
①アイデアコース まったく新しいパソコンソフトのアイデア。ビジネス・ゲーム・アートなどジャンルは問いません。
②シナリオコース プログラムソフトのシナリオ。ジャンルは問いません。
③作品コース FM TOWNSのソフトを使った作品。グラフィック作品(CG、アニメなど)／ミュージック作品／Towns GEAR作品の3分野でご応募ください。
④プログラムコース ハイパーメディアを最大限に活用したFM TOWNS用プログラム。アート(グラフィック、ミュージックなど)／ゲーム／実用(ユーティリティなど)／オープンの4分野でご応募ください。
⑤レディスコース あなたが考えたユニークなアイデアの他、上記のシナリオ、作品、プログラムでも可。ジャンルは問いません。

応募方法
アイデアコース 官製ハガキまたは封書にてご応募ください。
シナリオコース 市販の400字詰原稿用紙20枚以上(絵コンテなども可)に、タイトルをつけた表紙と400字以内のシナリオの概略をそえてご郵送ください。
作品コース・プログラムコース 分野名・作品タイトル・使用ソフト・操作方法を明記して、FM TOWNS上で操作可能な媒体でお送りください。
レディスコース 応募内容にあわせて、各コースと同様の条件でご応募ください。
※いずれのコースも、住所・氏名(またはソフトメーカー名)・年齢・職業・電話番号・応募部門・応募コース名を明記してください。また、お一人様何通でもかまいません。(一作品一通)

応募資格
年齢、職業、個人、グループを問わず、どなたでもご応募できます。(主催／協賛各社の従業員とその家族は除く)

賞金・賞品（一般部門とソフトメーカー部門で各々設定）
ソフトグランプリ(1名) 賞金100万円＋FM TOWNS一式
コース大賞(各コース1名) 賞金50万円＋FM TOWNS一式
優秀賞(アイデア・シナリオ・レディスコース各2名／作品コース3名／プログラムコース4名) 賞金10万円
入選(全体で500名) 記念品を進呈。

締 切
平成元年10月31日(消印有効)

発 表
平成元年12月9日より開催の「富士通プレゼンテーション電脳遊園地 IN 東京ドーム」にて発表。その後、テレビ・新聞・雑誌にても発表します。

審査員
嵐山光三郎(作家)
柴門ふみ(漫画家)
中沢新一(東京外国語大学助手)
藤幡正樹(CGアーティスト)
宮沢りえ(タレント) ほか　（五十音順・敬称略）
以上の方々に加え、主催・協賛各社の代表者で構成される審査員により、厳正な審査を行います。
※応募物は返却いたしません。
※応募されたアイデア・作品・プログラムなどの商品化権・使用権などの権利は富士通に帰属します。ただしプログラムコースにおけるソフトメーカーの開発品に対する商品化権、使用権その他の権利は、ソフトメーカーに帰属します。

応募先・お問い合わせ先
〒104 東京都中央区築地1-12-7 清華ビル6F
「FM TOWNS 電脳ソフト夢募集」事務局
☎03-544-4355
平日の月〜金(10:00AM〜5:00PMまで)

あそべる。しごともできる。
夢がどんどん走りだす。

●これまでのフロッピィディスク540枚分の大容量を持ったCD-ROMを標準装備。
●先進の頭脳、32ビット386™CPUを採用。
●ケタはずれの表現力を発揮する32,000色同時発色やFM音源6ch・PCM音源8ch。

「CD-ROM」標準装備 32ビットCPU搭載

ハイパーメディア・パソコン
FM TOWNS

●FM TOWNSモデル1 本体標準価格¥338,000(税別)
●FM TOWNSモデル2 本体標準価格¥398,000(税別)

本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。
本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。
※386は米国インテル社の商標です。

秋！ツクモグレードUP

コンピュータ、ソフトの事ならツクモ!! 激安
なんでもお☎下さい！ツクモ通信販売部 ☎(03)251-9911

PC-8801MA2 セット　注番 B1101

- PC-8801MA2……………………………￥168,000
- XC-1498C(右記モニター)……………………￥99,800
- TS-88SP(ステレオ外部スピーカー)…………￥9,800
- マクセルディスケット10枚、ゲームパック……サービス

合計定価￥277,600
ツクモ特価 ￥177,000 消費税別途￥5,310
(24回払例・消費税込) 初回￥10,033＋月々￥8,600×23回払

PC-8801FE セット　注番 B1102

- PC-8801FE……………………………￥129,000
- XC-1498C(右記モニター)……………………￥99,800
- TS-88SP(ステレオ外部スピーカー)…………￥9,800
- ディスケット10枚＋ゲームパック……………サービス

合計定価￥238,600
ツクモ特価 ￥154,000 消費税別途￥4,620
(24回払例・消費税込) 初回￥8,326＋月々￥7,500×23回払

NEC

NECのセットでモニターのみ下記になります。

三菱 XC-1498C　注番 B1106
定価￥99,800
PC-9801/8801シリーズ対応
- 14インチ
- ドットピッチ0.28mm
- ノングレア

特価￥54,800
(消費税別途￥1,644)

88ユーザー待望の98
PC-98DO

定価￥298,000
- PC-9801VM11とPC-8801MA2を融合

ツクモ特価販売中

- PC-98DO……………………………￥298,000
- XC-1498C(左記モニター)……………￥99,800
- マウス…………………………………サービス
- マクセルディスケット(10枚)…………サービス

注番 B1109　合計定価￥397,800
ツクモ特価 ￥280,000(消費税別途￥8,400)
(24回払例・消費税込) 初回￥15,976＋月々￥13,600×23回払

今月の特価プリンター

スター精密 TX-24CL
24ドット熱転写プリンター
定価￥79,800
ツクモ特価　注番 B1103
￥46,800 消費税別途￥1,404

NEC PC-PR102TL(B)
24ドット熱転写プリンター
定価￥50,000
限定特価
￥24,800
消費税別途￥744
注番 B1105

ブラザー M1024IIPX
定価￥79,800
24ドットプリンター
ツクモ特価　注番 B1104
￥39,800 消費税別途￥1,194

PC-8801シリーズ周辺機器

サウンドボードII(FR、MR、FH、MH)　注番 B1107
定価￥39,800➡ツクモ特価￥34,814(税込)

TEAC FD-55BR　注番 B1108
(PC-8801シリーズ用内蔵ドライブ)
FR、FHは要ケーブル別売￥2,000　ツクモ特価￥18,540(税込)

PC-8801用ソフトも多数有り！

PC-9801UV11セット　注番 B1110

- PC-9801UV11……………………………￥265,000
- XC-1498C(左記モニター)…………………￥99,800
- マウス＋マクセルディスケット(10枚)………サービス

合計定価￥364,800
ツクモ特価 ￥255,000 (消費税別途￥7,650)
(24回払い例・消費税込) 初回￥14,221＋月々￥12,400×23回払

MIDIでMUSIC コンピュータミュージック特選セット

8801シリーズ用セット

- ローランド MT-32……………………￥64,000
  (MIDI音源モジュール)
- ローランド MPU-401…………………￥29,800
  (プロセッシングユニット)
- ローランド MIF-PC8…………………￥12,000
  (MIDIインターフェイス)
- カモンミュージック RCM-PC88…………￥34,500
  (コントロールソフトウェア)

注番 B1111　合計定価￥140,300
ツクモ特価 ￥117,000 消費税別途￥3,510

X68000用セット

- ローランドMT-32 MIDI音源……定価￥64,000
- CZ-6BM1 MIDIボード………定価￥26,800
- CZ-252MS Musicstudio PRO-68K V1.1 ……………………定価￥28,800

注番 B1112　合計定価￥119,600
ツクモ特価￥99,800
(消費税別途￥2,994)

ミュージくん

定価￥93,000(税別)
ツクモ特価販売中

♫ PC-9801/PC-286シリーズ用セット

＋マイクロミュージシャンA……特価￥98,880(税込)　注番 B1113
＋芸達者(定価￥20,000)………特価￥98,880(税込)　注番 B1114
＋バラード(定価￥47,000)……特価￥122,570(税込)　注番 B1115

ラックもいろいろ！ 送料無料(離島を除く)

◀PW-811　注番 B1132
定価￥19,500
特価￥10,094(税込)
- 棚板3枚 ● スチール製
- 865(H)×660(D)×610(W)

◀PW-822　注番 B1133
定価￥23,500
特価￥13,184(税込)
- 棚板3枚 ● スチール製
- 1250(H)×640(D)×620(W)

注番 B1134 DS-30▶
定価￥13,000
特価￥10,094(税込)
- 天板/スチール製
- ロック式キャスター付
- トレユニット(オプション) FO-60E ￥35,000

HB-T7＋プリンターセット

- 24ドット熱転写プリンター、一流メーカー製

合計定価￥109,600 限定 64% off
ワープロソフト付 特価￥40,170(税込)

MSX2+

画質とゲームの迫力がスゴイ！

ソニーMSX2+ F1 XV　注番 B1116

定価￥69,800
ツクモ特価￥64,800(消費税別途￥1,944)
(12回払例・消費税込)初回￥6,083＋月々￥6,000×11回

パナソニックMSX2+ A1 WSX 定価￥69,800

ツクモ特価￥64,800　注番 B1117
(消費税別途￥1,944)
(10回払例・消費税込)初回￥7,516＋月々￥7,100×9回

ソニーMSX2 HB-T7 定価￥59,800
1200/300ボーモデム内蔵
注番 B1118
限定特価￥19,990(税込)送料￥1,030

48ドット熱転写カラープリンター
パナソニック FS-PC1 定価￥59,800
黒リボン5本付　注番 B1119
ツクモ特価￥56,444(税込)

作戦！

新製品も
ぞくぞく入荷中

商品代金
2万円以上 送料無料!!

SHARP

注番 B1122 注番 B1123

X68000 EXPERT	ツクモ特価販売中！ 価格は☎でお問い合せ下さい	X68000 PRO
メインRAM 2MB、Human68K V2.0採用		拡張I/Oポート 4スロット
CZ-602C………定価¥356,000		CZ-652C………定価¥298,000
CZ-612C………定価¥466,000		CZ-662C………定価¥408,000
		CZ-612CZ-662Cは40MBハードディスク搭載

限定、早い者勝ち！
CZ-611セット在庫限り大特価！

アイテック IT X-403G
(色はグレーのみ)40MB、29ms
注番 B1124 ツクモ特価¥92,494(税込)
限定7台！

X68000用ハードディスク (ブラックとグレーの2タイプ)

IT X-640 (40MB、28ms)
定価¥158,000 (増設可)
ツクモ特価 注番 B1127
¥128,000
(消費税別途¥3,840)

IT X-680 (80MB、20ms)
定価¥198,000 (増設可)
ツクモ特価 注番 B1128
¥158,000 (消費税別途¥4,740)

シャープ純正プリンター

熱転写カラープリント
CZ-8PC3
定価¥65,800 注番 B1125
ツクモ特価販売中

48×48ドット、
熱転写カラープリンター
CZ-8PC4
定価¥99,800 注番 B1126
ツクモ特価販売中

特選セット

コンピュータミュージック
X68000セット

- ローランド MT-32……………………¥64,000 (MIDI音源モジュール)
- シャープ CZ-6BM1…………………¥26,800 (MIDIインターフェイス)
- シャープ MUSIC PRO 68K (MIDI) (ソフトウェア)………………¥28,800

注番 B1129 合計定価¥119,600

ツクモ特価¥99,900
消費税別途¥2,997

X68000用ホビーソフト

タイトル	価格
チャンピオンシップ・ゴルフ	¥8,981
アフターバーナー	¥8,878
ドラゴンスピリット	¥8,528
源平討魔伝	¥7,652
スペースハリアー	¥6,777
ボスコニアン	¥6,777
ファンタジーゾーン	¥7,652
ジェノサイド	¥8,528
テトリス	¥6,777
スタークルーザー	¥8,528
ラストハルマゲドン	¥9,403
森田将棋II	¥9,579
パワフルまぁじゃん2	¥7,652
スーパー大戦略	¥8,528
大海令	¥12,030
ニュージーランドストーリー	¥8,528
パックマニア	¥7,652
ドラゴン	¥6,777
サバッシュ	¥8,528
ガウディ	¥9,403

特価販売中！ (税込)

X1シリーズ・X68000シリーズの
周辺機器いろいろ揃います。 大特価販売中！

シャープのポケコン

PC-E200
定価¥22,000
注番 B1130
ツクモ特価¥18,334 (税込)

PC-E500
定価¥28,000
注番 B1131
ツクモ特価¥25,544 (税込)

超特価の事なら今すぐTEL!! ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

—代金引き換えでお申し込みの方は—
- お近くの通販センターへお問い合わせ下さい。
- 配達日の指定もできます。

—現金書留でお申し込みの方は—
- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

—銀行振込でお申し込みの方は—
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
富士銀行 神田支店㊤No.894047 九十九電機㈱宛

—クレジットでお申し込みの方は—
- お近くの通販センターへお問い合わせ下さい。
お申し込みもお電話1本でOK！

—取り扱いカード—
- セントラル ●ジャックス ●VIPカード ●ツクモグローバルカード
お申し込みはお電話1本でOK！

☆☽夜10時まで受付。ツクモ通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199	但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄	

ツクモ通信販売申込書 BM11係

氏名 (　　)才
住所
☎
商品名 [注文番号]
商品代金¥ 消費税3% ¥
合計代金¥ 同封代金¥
周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい。

ツクモ秋葉原各店

㊮AM10時〜PM7時 ㊡毎週木曜日
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

㊮AM10時〜PM7時
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週月曜日
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

㊮AM10時30分〜PM7時30分 ㊡第2・第3木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

更にPOWER

欲しいものは何でも安い!!スグにツクモに電話!!もしもしハァーイ!
通信販売
☎(03)251-9911
11月11日・12日の2日間 7号店2Fにて
ワンサカバザール!!
楽しいイベントのお・し・ら・せ
★"情報"ワンサカ ワンサカ——新作ソフト
★"欲しいもの"ワンサカいっぱい——特価いっぱい
★"何でも"ワンサカ ワンサカ——とにかくみんな集まれ!
★A-JAX ★スーパーハングオン
超特価セール!
★プリンター
★サンダーブレード
★電子手帳
★ハードディスク
なんでもおまかせ
X68000の PRO 7号店荒井!
TEL.(03)253-4199
コンピュータミュージックもPOWER UP!!
ゲーム だってMIDI対応になってるんだよ!
BGMはこれ1台で!
ミュージくん 定価 ¥93,000
ツクモ特価➡¥64,800 (消費税別途¥1,944)
スコアプリントソフト
プリン太くんをプラスの場合
ツクモ特価➡¥71,000 (消費税別途¥2,130)
ミュージック・データ・プリンタ
プリン太くん
定価¥7,800
ツクモ特価 ¥6,828(税込)
注番B1136
ミュージックエントリーパット
CN-20
定価¥22,000
音符入力の時間短縮に。
注番B1139 ツクモ特価発売中!!
X68000 MIDIセット
●CM-64(LA/PCMサウンドモジュール)……¥129,000
●CZ-6BM1(MIDIボード)…………¥26,800
●CZ-252MS(Musicstudio PRO-68K V1.1)¥28,800
注番B1137 合計定価 ¥184,600
ツクモ特価 ¥161,710(税込)
■X68000シリーズ用
●ソングライブラリ〈101曲集〉
Music PRO-68Kデータ曲集………定価¥8,800
※Music studioデータ曲集も発売中!
●SF-001 国本佳宏/知恵のある暮しの味
●SF-002 佐々間正英/インセクト
●SF-003 本多俊之/ピーセズ・オブ・ワーク
●SF-004 戸田誠司/あの娘のDNA
●SF-005 佐藤允彦/リゾーム症候群
●SF-006 関根安里/スケッチ
各¥5,800
ミュージックデータいろいろ
●芸達者ミュージックデータ集
500曲好評発売中!タイトルを指定下さい。
注番B1140 特価¥2,410〈各巻とも〉(税込)
■PC-9801シリーズ用
●ミュージックバンク
#01~20まで指定下さい。 注番B1141
特価 ¥3,244(税込) 〈各巻とも〉
●MIDI MUSIC
DATAシリーズ 注番B1142
ツクモ特価発売中!!
MIDI対応ゲーム
■PC-9801用
●シェラオンラインジャパン
「ポリスクエストII」 ¥8,800
■X68000用
●システムサコム
「38万キロの虚空」……¥9,800
「メタルサイト」………¥9,800
●シャープ
「サンダーブレード」…¥9,800
●電波新聞社
「MOTOS」…………近日発売
●コナミ
「A-JAX」…………近日発売
●シャープ
「スーパーハングオン」 ……近日発売

UP作戦！

ゲームもPOWER UP！

電波新聞社インテリジェントコントローラ

XE-1AJ

標準価格¥24,514(送料¥800)(税込)
対応機種：X68000、MSX、PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ

注番B1143

ツクモ特価 ¥20,836(税込)

XE-1PRO

標準価格¥9,785(送料¥510)(税込)

注番B1144

対応機種：MSX、MSX2、FM77AV、MZ-2500、PC-6001、PC-8801mkIIFR/MR、PC-88VA、X1、X68000(アタリ仕様ジョイスティックポート機)

ツクモ特価 ¥8,317(税込)

インテリジェントコントローラ対応ゲーム

- PC-9801「AIR COMBAT」システムソフト……¥8,800
- X68000「アフターバーナー」電波新聞社……¥9,200
- X68000「スーパーハングオン」シャープ……近日発売
- X68000「サンダーブレード」シャープ……近日発売

ソフトランキング

タイトル	メーカー	対応機種	定価(円)(税抜き)
ワンダラーズフロムイース	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98	8,700
激突ペナントレース2	コナミ	MSX2	6,300
信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2	9,800 12,200(CD付)
大戦略III	システムソフト	PC-98	9,800
天下統一	システムソフト	PC-98	9,800
テトリス	ビー・ピー・エス	PC-88, PC88VA, PC-98, X1, X68K FM77AV, FMR-50, MSX2	6,800
夢幻戦士ヴァリスII	日本テレネット	PC-88SR	8,800
ファンタジーゾーン	電波新聞社	X68K	7,800
ジェノサイド	ズーム	X68K	8,800
ディスクステーション第6号	コンパイル	MSX2	1,980

人気のソフトを貴方に！
今スグツクモへGO！
・う〜ん遠い人は
今すぐTEL！

通信販売部
☎(03)251-9911

パソコン通信も2400bpsにUP！

■PC-9801セット 注番B1145

●技術評論社「CCT-98」
セット価格 ¥45,000
(消費税別途¥1,350)

＋ オムロンモデム
MD2400B
300/1200/2400ボー
台数限定

■X68000セット

●SPS「た〜みのる」
セット価格 ¥42,800 注番B1146
(消費税別途¥1,284)

TOWNS しィ〜ましょ♡

見よ！CD-ROMのパワー。これでキミの情報POWER UP！

FM TOWNS

Aセット

- FM TOWNS モデル2
- ディスプレイ(FMT-DP531)
- キーボード(JIS又はオアシス)
- システムソフトウェア

注番B1147 合計定価 ¥527,800
ツクモ特価→ ¥449,000
(消費税別途¥13,440)
クレジット例(税込)
月々¥17,800×30回払い

お手軽Bセット

- FM TOWNSモデル1
- ディスプレイ(FMT-DP531)
- キーボード(JIS又はオアシス)
- システムソフトウェア

注番B1148 合計定価 ¥467,800
ツクモ特価→ ¥399,000
(消費税別途¥11,940)
クレジット例(税込)
月々¥15,800×30回払い

※MS-DOSとアフターバーナーをサービス中です。

ご利用ください。
通信販売
☎03-251-9911
詳しくは前のページを見てネ！

豪華プレゼント ツクモアンケートに答えてもらおう

下のアンケートを書いて店頭にご来店の方、又は下記の住所に送られた方に毎月先着50名様に粗品をプレゼント// そして更にアンケートに答えて頂いた方の中から抽選で1名様に豪華商品が当たります。

〒101-91 東京都千代田区神田郵便局
私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部宛
ベーシックマガジン11月号プレゼント係
★〆切は毎月末日迄消印有効です。

氏名 (　　)才

住所

TEL

1. 現在お持ちのパソコンは？
(　　)
2. これから欲しいパソコンは？
(　　)
3. これから欲しいと思う周辺機器又はソフトは？(　　)
4. 他に購読している雑誌は？
(　　)

※御協力ありがとうございました。尚、当選者発表はプレゼントの発送をもって変えさせて頂きます。

店頭又は通信販売部にお送り下さい。

パソコンの楽しさをお手伝い!!

PRO STAFF ツクモ

快適な生活空間を演出する"AVファニチュア"

―― AV機器の収納性とインテリア性を追求 ――

110-45G2HD
W1180×D453×H432
ガラスW470×D415×H296
¥18,800（消費税¥564）

90-45G
W900×D453×H432
ガラスW557×D415×H296
¥12,900（消費税¥387）

コーナー
W460×D867×H432
コーナーW440×H340
¥15,900（消費税¥477）

110-45WG W1100×D453×H432/ガラスW 498×D415×H296

¥17,300
（消費税¥519）

120-36G W1200×D453×H382/ガラスW435×D415×H157/足付

¥20,900
（消費税¥627）

110-45GH W 1180×D453×H432/ガラスW470×D415×H296

¥16,200
（消費税¥486）

90-352H W900×D453×H334

¥13,000
（消費税¥390）

120-45G W1170×D453×H432/ガラスW560×D415×H296

¥15,100
（消費税¥453）

90-45GP W900×D453×H432/ガラスW490×D415×H296

¥15,300
（消費税¥459）

※商品は全て組立式です。

●お申し込み　フリーダイヤル0120-474154（受付時間／10:00～18:00）

●お支払い方法
①振り込み：協和銀行花畑支店（普通）No.195541
㈱ビップハウス（電信にてお願い致します。）
②現金書留：住所・氏名・電話番号・商品名を書いて送って下さい。
③代金引替：商品到着時にドライバーにお支払い下さい。（手数料1,500円）

商品発送はお振込み確認後お送り致します。

運賃		
	関東一円	500円
	北海道、九州、四国	1,000円
	其の他の地域	700円

尚、上記商品には消費税は含まれていませんので御了承ください。

株式会社ビップハウス
東京都足立区花畑3-13-11
☎03(860)8601～2

10月20日㊎ 東京店リフレッシュオープン

1号店1階が、ファミコン・ディスケット・中古パソコンのフロアにリフレッシュ。

激安プライス　パソコン　ファミコン

充実の品揃えととびきりの安さで

リフレッシュオープンSale

10月20日㊎～29日㊐

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-98DO

	定価
PC-98DO	¥298,000
XC-1498C	¥99,800
	¥397,800
リフレッシュオープン特価	¥258,000

PC-98DOを購入の時

下取り機種	差額
PC-8801MKII30	¥205,000
PC-8801MKIISR30	¥180,000
PC-8801MKIIFR30	¥183,000
PC-8801FH30	¥170,000
PC-8801MH	¥165,000
PC-8801FA	¥165,000
PC-8801MA	¥145,000
PC-8801MA2	¥130,000
PC-88VA	¥140,000
PC-88VA2	¥85,000

X68000 PERSONAL WORKSTATION

EXPERT・EXPERT HD

	定価
CZ-602C	¥356,000
CZ-612D	¥119,800
	¥475,800
リフレッシュオープン特価	¥457,800

X68000EXPERTを購入の時

下取り機種	差額
X1ターボ30	¥250,000
X1ターボII	¥248,000
X1ターボIII	¥245,000
X1ターボZ	¥238,000
X1ターボZII	¥233,000
CZ-600C	¥145,000
PC-8801FA	¥228,000
PC-8801MA	¥213,000
PC-9801UV2	¥163,000
PC-9801VM2	¥148,000

X68000 PERSONAL WORKSTATION

PRO・PRO HD

	定価
CZ-652C	¥298,000
CZ-612D	¥99,800
	¥397,800
リフレッシュオープン特価	¥387,800

X68000PROを購入の時

下取り機種	差額
X1ターボ30	¥195,000
X1ターボII	¥193,000
X1ターボIII	¥190,000
X1ターボZ	¥183,000
X1ターボZII	¥178,000
CZ-600C	¥90,000
PC-8801FH30	¥180,000
PC-8801MH	¥175,000
PC-8801FA	¥173,000
PC-8801MA	¥158,000

下取り価格、買取り価格は常に変動しておりますのでTELにてお問い合わせ下さい。●価格には消費税が含まれておりません。(差額は税込)

★通信販売を御希望のお客様はフリーダイヤルをどうぞ。

0120 ☎0120-23-9801

パソコン・ファミコンの事はお気軽に御相談下さい。

直接、ご来店のお客様はこちらへ

TOKYO スタンバイ

☎03-258-8955
(1号店・2号店共通)

OSAKA スタンバイ

☎06-641-1971

SRG 新品・中古パソコン ファミコン専門店

JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

STAND-BY

東京：(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の6(松田ビル1F・2F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の3(熊谷ビル2F)
大阪：〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)

〈営業時間〉東京店(平)AM11:00～PM7:00(土・日・祝)AM10:00～PM7:00・大阪店AM10:00～PM7:00 〈定休日〉東京(1号店・2号店共)/毎週木曜日・大阪/毎週水曜日

振込先/東海銀行摂津支店当座330141㈱SRGスタンバイ迄　※スタンバイ通販部宛の荷物は上記大阪店までお送り下さい。

キミのテクニックに答えるメ

ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。１ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

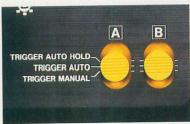
XE-1シリーズは，長年の経験と研究により，完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に５万本の販売実績をあげています。

多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは正式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。

新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)

好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンⒶ，Ⓑは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)

実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)

TRIGGER SPEED INDICATOR

連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)

シャープX1にも対応，専用電池ボックス

Ｘ１シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(単三形×3本)を使います。
(XE-1PROのみ)

MIN MAX Ⓐ TRIGGER SPEED　MIN MAX Ⓑ TRIGGER SPEED

トリガ・スピードをⒶ，Ⓑ独立にコントロール

トリガⒶ，Ⓑボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)

XE-1PRO

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

カニズムを搭載!!

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…それはジョイスティックに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロールパネルでしょう。"XE-1PRO"は，この理想を追求。さらにパソコンソフトやプレーヤー好みに合わせて調整できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした製品です。

XE-1PRO

標準価格9,785円(送料510円)(税込)

対応機種：MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA, X1, X68000(アタリ仕様ジョイスティックポート機)

※ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。

XE-1PROと同様4方向8方向メカニカル切り換えユニット，270度回転式ショットパネルを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかもパソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

XE-1ST

標準価格5,047円(送料510円)(税込)

対応機種：セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, マスターシステム), MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X68000, *PC-8801FH/MH, *PC-8801mkIIFR, PC88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) *ご注意：PC-88シリーズでは，ソフトによりジョイスティックが作動しないものもあります。メガドライブには使用できません。

XE-1PRO／XE-1STなど，パソコン用(アタリ仕様)のジョイスティックをファミリーコンピューターで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクションゲームはXE-1PROやSTを接続してプレイすれば最高!!ジョイスティックの接続端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方がついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。また，スタート／セレクトボタンも装備しています。

X-F1

標準価格1,854円(送料250円)(税込)

対応機種：ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン

待望のファミコン専用ジョイスティックです。XE-1PROと同様，4方向8方向切り換えレバー，270度回転式ショットパネル，連射ON／OFF／ホールドスイッチ，A／B独立連射スピードコントロール機能／LED連射スピードインジケーターを搭載し，価格もローコストを実現しました。

XE-1 FC PRO

標準価格9,167円(送料510円)(税込)

対応機種：ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン

PC Engine専用ジョイスティックです。4方向8方向切り換えレバーや270度回転式ショットパネル，色々なオペレーションモードで楽しめる連射機能などXE-1PROのもつ本来の性能に加えて2プレイヤー〜5プレイヤーまでのジョイスティックが接続できるマルチタップ端子を側面に設けました。本体を加えて5台のジョイスティックでプレイできるスーパー・ジョイスティックシステムです。

XE-1 HE PRO

標準価格9,785円(送料510円)(税込)

対応機種：PC Engine　この商品のお求めは全国有名デパート，玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。

業界初のアナログタイプのコントローラで，アナログモード方式のスティックとスロットルを装備すると共に，スピード調整可能な連射機能と6種類のトリガーボタンも装備しています。また，コントローラの働きでタテに256段階，ヨコに256段階の指定が可能です。ゲームセンターで人気の体感ゲームも家庭内で手軽に楽しめることも夢ではありません。それに，アナログ/デジタルの切替えはもちろん，スティックとスロットルの入替えもできるので普通のジョイスティックとしても使用可能です。

インテリジェントコントローラ

XE-1AJ

標準価格24,514円(送料800円)(税込)

対応機種：X68000, MSX, PC-8801シリーズ, PC-9801シリーズ

取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111

お求めは，玩具店，デパート，パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社（本社，各支局）ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。（商品の価格には消費税が含まれています）

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　新潟支局025-245-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　仙台支局022-227-7211　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

温度・音・光に感じるセンサーキッドfor MSX2/2+

温度の変化を感じる
サーミスタ

音をとらえる
コンデンサマイク

光を鋭い指向性で感知する
フォト・トランジスタ

君の持っているMSX2/2+に『温度』,『音』,『光』を感知することのできる，センサー機能を加えて，色々なことに応用してみませんか。

『センサーキッド』は，パソコン利用の可能性をグーンとアップさせることのできる，おもしろいカートリッジです。

3種のセンサーから送込まれる周囲の環境変化に，リアルタイムに反応します。それらのデータはBASICプログラムに簡単に取込むことができますから，実験や，実用的な使い方は無限に考えられます。

夏休みの工作や，手軽に使えるオートメーション装置として活用してください。

楽しいデモや，サンプル・プログラム，そして解説書も付いています。

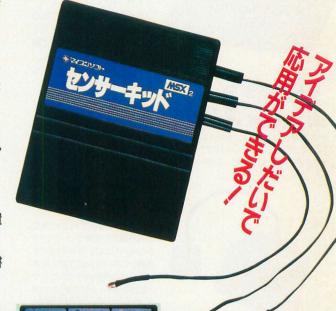
機能いっぱい!
いろいろな実験、
工作に活用しよう

温度センサーを冷やすとDr.Dが「ハックション!」

音センサーに大声で話しかけると「ウルサーイ!」

光センサーに突然光を与えると「ビックリ!」

センサーの感度を変えたり、アラーム音を鳴らすこともできるゾ。

測定結果をリアルタイムにグラフに描くことが可能。また拡大モードもある。

センサーキッドの特別命令で，BASIC言語で自分独自のプログラミングもOK!

温度,音,光に感じる
センサーキッド

ROMカートリッジ(センサー3種付き)　標準価格6,800円(税別)

マイコンソフト　電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03(445)6111

全国書店で絶賛発売中!!

本格派の君に贈る

Video Game Adventure Book

『DRAGON SPIRIT－青龍伝説外伝－』

Video Game Adventure Book
ビデオゲームアドベンチャーブック
ドラゴンスピリット
DRAGON SPIRIT
青龍伝説外伝
竹山正寿著

竹山正寿　著
文庫サイズ464ページ
定価680円（本体660円）

コミカル・メルヘンの世界で遊べる

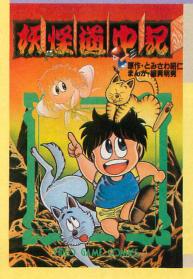
Video Game Adventure Book

『妖怪道中記－たろすけの大冒険－』

木越郁子原案／とみさわ昭仁　著
文庫サイズ464ページ
定価680円（本体660円）

ひと味ちがった爆笑冒険ワールド!

Video Game Comics

『妖怪道中記』

原作・とみさわ昭仁　まんが・細貝　明男
A5判220ページ
定価880円（本体854円）

コミカル・ファンタジーの世界でワルキューレと再会

Video Game Comics

『ワルキューレの冒険－ふたりの女神－』

杉森　建　著
A5判216ページ
定価880円（本体854円）

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

夢を実現!!異次元

アフターバーナー ©SEGA 1987

●X68000●5FD●2枚組 ●マウスマット付
●標準価格9,200円 税抜き
●シャープ製アナログジョイスティック付価格30,800円(税別)
●ステレオ対応 ●マウス操作仕様
●アナログジョイスティック インテリジェントコントローラ対応

注:アタリ仕用ジョイスティックは使用できません。

好評発売中!!

バルカン砲と誘導ミサイルを
撃ちまくる快感。

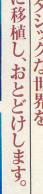
敵機の猛攻撃を
くぐり抜けるスリル。

マッハを体験。
迫力の3Dシューティング。

ファンタジーゾーン ©SEGA 1986

●X68000 ●5FD●標準価格7,800円 税抜き
●ステレオ対応 ●アタリ仕様ジョイスティック対応
●好評発売中

宇宙歴6216年、惑星間の公式通貨が乱れ、全惑星がパニックに落ち入った。宇宙協会(スペースギルド)の公式調査から、何者かがメノン星人を操つり、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建造中である事がわかった。

敵の野望をくじくため、英雄オパオパはファンタジーゾーンへと向かったのだが……。

主人公のオパオパを操作し、名ステージの悪者と影で操る親玉を退治するのが任務だ。

貯めたお金で色々なパワーアップ・アイテムが買える。だが、アイテムを効率よく使わなければ、攻略することはできない。

英知をしぼって悪者をやっつけ、平和をとりもどしてくれ。

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

インヴィテーション

ドラゴンバスター ©㈱ナムコ

- PC-9801m/Vm/VX/RX/RA ●5FD
- PC-9801UV/UX/CV ●3.5FD
- 標準価格7,200円 税抜き
- FM音源ボード対応
- アタリ仕様ジョイスティック対応

好評発売中!!

垂直切りは重要テクニックの一つ

ドラゴンを倒し、セリア王女を救え!

FM音源とジョイスティック

このソフトは、FM音源対応になっています。FM音源ボード(PC-9801-26)を使用されると、軽快なBGMを楽しむ事ができます。

ジョイスティックは、FM音源ボードに接続して使用します。

なお、UVシリーズで一部FM音源ボードにジョイスティックを接続できない物がありますので、ご注意下さい。

TOYPOP

トイポップ ©㈱ナムコ

- X1シリーズ/turbo
- 5FD
- 標準価格6,200円 税抜き
- FM音源ボード対応
- アタリ仕様ジョイスティック対応

好評発売中!!

時間内に捕らわれたハートを救い出して扉に入ればOK!

このソフトは、FM音源対応になっています。FM音源ボードを使用されると、軽快なBGMを楽しむ事ができます。FM音源ボードが無い場合は、効果音しかなりません。

また、二人同時プレイをする場合は、最低1個のジョイスティックが必要です。

悪いコピーおもちゃをやっつけろ!二人同時プレイも楽しめるよ

Panasonic

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。

日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示＆印刷（PC1使用時）できるのである。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。

ワープロ専用機にヒッテキする美しい48ドット文字（PC1使用時）と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。

縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

●ルーンワース
開発元/T&Eソフト
（12月発売予定）

●ブライ
開発元/リバーヒルソフト
（12月発売予定）

Welcome to Sparky's Party
INVITATION for YOU!

こんどボクのうちで
大パーティーをやるのだ。
ゼッタイ、来てね！

♣いつ？……こんどの日曜日
AM11時に集合だよ
♣どこで？……スパーキー家

（MSX2+大ゲーム大会）
☞スパーキー賞
最新ゲームソフトプレゼント！！
ほかにもイロイロ用意してるよ。

☞♪FM音源のサウンドが伴奏だ。
みんないっしょに歌おうね♫

それじゃ、みんな！
まってるョ♡♡♡

スパーキーより

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引きたつのである。

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

A1 WSX

パナソニック MSX2+ パソコン

FS-A1WSX 標準価格**69,800**円（税別）

MSX2+パソコンは、MSX MSX2のソフトも使用できます

▶パナワードFU1シリーズとデータ互換可能（別売変換ソフト使用）。▶高画質で楽しめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを絵筆に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業（学校名）をお書きの上、〒571大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社 情報コンピュータ事業部 販売部MBM係まで。▶MSXはアスキーの商標です。

48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
FS-PC1 標準価格59,800円（税別）

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。（色調等、実際のものと異なる場合があります。）

NEW

マウスFS-JM1-H
標準価格7,800円（税別）

文字がキレイな

「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を満たす先端技術―Human Electronics 松下電器産業株式会社

マイコンBASIC Magazine 1989年11月号目次

BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲームミュージック・プログラム

広告さくいん

表紙のコンピュータ・グラフィックスは、Z'S STAFF PRO68K(ツァイト社製)を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン11月号

第8巻　第11号
1989年10月25日印刷　1989年11月1日発行
特別定価440円(本体427円)　電波新聞社 1989 Printed in Japan　編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141　電話 東京(03)445-6111(大代表)　振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

特別寄稿:ハイエンド・ユーザーが語る愛機の魅力

X68000の世界へようこそ

Cock robin Network大阪……と・とら

X68000との出会い

「えっ，使いはじめてから，もう2年半!?」この原稿を書きはじめて最初に気がついたことです。X68000の高性能さが，このように感じさせているのでしょうか。

私がX68000の購入を決意したのは，1986年の暮れにX68000の存在をはじめて知ったときでした。まだ，発売予定日はきまっていなかったのですが，すぐにお店に予約しました。

その理由は，「これこそほしかったパソコン」だったからです。それまでは，PC-9801やX1を使っていましたが，満足いかなかったのです。

X1 Turbo Zとディスプレイを年末に先に買い，首を長くしてX68000の発売を待ったのです（おかげで私のパソコン通信局のホストはディスプレイが黒で本体がグレーというアンバランスなものになりました）。

発売と同時にX68000を手に入れ，最初にすることといえば…，ところが，ソフトがないのです。同梱包(こんぽう)されたグラディウスしか…。

当時，ほとんどのX68000ユーザーがそうだったのではないでしょうか？「夢の宝箱」に向かい，グラディウスを立ち上げる。あきたらビジュアル・シェルをいじる。むなしい日々の連続…。

本格的にソフトウエアが出はじめたのが，1987年の秋以降です。それまで，ソフトウエアを待ちきれずに，本体を手放した人は少なくないようです（後で買いなおした人もいたりしますが）。

私もすることが見つからず，悩みをわかちあうX68000のユーザーも近所にいませんでした。

そこで，情報ほしさに，X68000のためのBBSを開設することを考え，ホスト・プログラムを作りはじめました（ホスト用のプログラムが市販されている98でやればよかったのに，かっこつけたくて苦労しました）。

▲ソフトよりハードの魅力が強かった発売当時のX68000

そして，「Cock robin Network大阪」というBBSを1987年の8月に開局しました（これが間違いのもとだったのかも…）。最初は，会員も数名しかおらず，ソフトウエアも少ないので，少ないソフトを有効に使うアドバイスのやりとりがほとんどでした。

しばらくしてから，X68000ユーザーも聞き耳をたてていたらしく，どんどんX68000を持つネットワークのユーザーの輪が大きくなっていったのです。

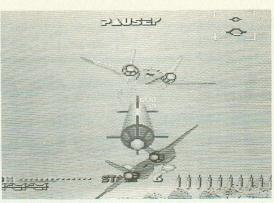
それほど，X68000は人を魅了(みりょう)し，パワーを集めるコンピュータなのです。

その魅力あるX68000のハードウエアには，数多くの素晴らしい機能があります。

多彩なグラフィック

グラフィック表示は，高解像度な768×512ドット・16色モードと，色彩重視の512×512ドット・65536色モードを持っています。PC-9801は640×400ドット・16色，PC88VA（以下VAとする）は640×200ドット・65536色。

X68000の発色数の多さと解像度の高さがわかると思います。そのため，X68000はグラフィックに

▲映像重視の思想は背面パネルにもあらわれている

▲高度な移植を可能にしたX68000のハード・スペック

512KBものRAMを持っており，PC-98やVAの2倍の容量があります。

その他，256色モードや256×256のモードがあります。これらは，アクション・ゲームなどに良く使われています(データ量が少なく，速度を上げることができるため)。また，グラフィックを使用しないときには，RAMディスクなどを，自由に使うこともできます。

自由なテキスト画面

テキスト表示はビットマップ方式で，自由な表示が可能です。文字の種類や大きさを変えることができ，色々な装飾をすることもできます。

PC-9801やVAでは，キャラクタ方式を採用しているので，装飾・文字種類・文字サイズは限られます。

しかし，ビットマップ方式にも欠点はあります。それは，速度が遅くなることです。

とはいえX68000にはこの欠点を補うために，ラスター・コピーやテキスト・メモリ同時アクセス・モード等をそなえており，速度的にも満足のいくハードウエアとなっています。

また，実画面は1024×1024で，16色表示可能です。テキストにも512KB使うという，ぜいたくなメモリ構成になっています。

テキスト表示のための文字も16×16ドットのフォント以外に，24×24ドット・明朝体のフォントも持っています。これらのフォントを混在させることができるのも，ビットマップ方式の特徴です。

また，テキスト画面にマウス・カーソルを表示しますので，グラフィック画面を気にすることなくマウスが使えます。

強力なスプライトとバック・グラウンド

ゲームのキャラクターなどを動かす場合，スプライトがなければ，グラフィックに直接重ね合わせたり，元にもどすために描きなおしたりしなければなりません。これには，処理時間がかかり，全体の速度に大きく影響します。プログラムもめんどうになります。

PC-9801には，スプライトもバック・グラウンド機能もありません。ですから，アクション・ゲームなどを作ろうとすると，速度との戦いになります。

VAには，スプライトがあります。スプライトの大きさが可変なのですが，32個しか表示できません。また，テキスト画面との優先順位がきまっており，X68000のバック・グラウンド機能と同じものはありません。

X68000では，128個のスプライトを同時に表示できます。また，グラフィックやテキスト画面との優先順位は自由に設定できます。

スプライトの操作は簡単で，BASICからもできるようになっています。

画面の特殊機能も魅力

X68000には，映像効果のために有効な，半透明や特殊プライオリティなどの機能があります。これらは，優れたグラフィックならではの機能です。もちろん，他の機種には見当たりません。

豊かなサウンド

PC-9801では，標準ではビープ音しかありませんが，オプションでFM音源3音とSSG3音を使用することができます。VAは標準でPC-9801と同じFM音源3音とSSG3音を持っています（VA2ではサウンドボードIIと同じ物が内蔵されている）。

X68000は標準で，ステレオ演奏可能なFM音源が8音とADPCMを一つ持っています。

内蔵音源だけでもすごいのに，これからのX68000用ゲームではMIDIに対応したものもどんどん発売されるので，より臨場感(りんじょうかん)あふれるサウンドが楽しめそうです(MIDIボードとMIDI機器が必要ですけどね)。

広大なメモリ空間

メインメモリが少なくては，クオリティの高いグラフィックを扱うことが難しくなります。PC-9801やVAは，バンク切り替えなしで640KBまでしか，メインRAMを増設することができません(CPUが，80286や80386では増設できますが，ソフトウエアがほとんど対応していない)。苦しまぎれのバンク切り替えでは，複雑になり，多少速度

が低下します。

X68000では，標準で1MB(EXPERTは2MB)，最大増設時には12MBものメインRAMを持つことができます。これにより，画像データだけでなく，多くの数値データ等を高速に扱うことができます。

X68000ならではの使いやすさ

X68000は上記のような，他機種を寄せつけない性能を持っています。もちろん，これだけではありません。日本語処理に便利なキーボード，オートローディング・オートイジェクトのフロッピーディスク・ドライブ，電源ON/OFF可能なタイマー，便利なテレビ・コントロール。

普段何の気なしに使っているものが，実はX68000特有のものだと考えると，なんだか変な気分になります。オート・ローディングになれてしまうと，フロッピーのレバーの開け閉めなんてすぐに忘れてしまいますし，PC-9801で漢字変換するときに特殊キーを押さなければならないのに，スペース・キーを叩いたり…。

同じ16ビット・パソコンということで，PC-9801を比較の対象にしましたが，7年前のパソコンとくらべるのは間違いかもしれません。メモリを増やしたり，CPUをかえたりしても，基本的には7年前と変わらないハードウエアなのです。もう，X68000とは，世代が違うのですから…。

ソフトの環境はどうか

これだけの性能を持っていてもソフトウエアがなければ，意味がありません。X68000には，アーケード・ゲームからの高度な移植が多く，ホビーマシン色の強いラインナップになっています。

また，他のパソコンからの移植も目立ちます。特にRPGやアドベンチャー・ゲームが多いようです。

また，プログラム言語としてCやBASICがサポートされています。BASICは，Cコンパイラを使うことにより，コンパイル可能です（高速で動作するようになります)。

これからは，アーケードからの移植だけでなく，もっとオリジナリティの高いゲームや，他機種の人気ソフト等をX68000の性能や機能を生かしたかたちで，どんどん移植してほしいですね。

もちろん，ゲームばかりではなく，ビジネス・ソフトやツールに力を入れてほしいと思います。また，ハードのパワーで押し切るだけでなく，新しいアイデアを盛り込んだソフトにしてほしいですね。

優秀なPDSも豊富

市販ソフトウエア以外にも，PDS（パブリック・ドメイン・ソフト）として多くのソフトがあります。市販のゲームを機能アップするツールや，昔なつかしいゲームの移植，OSをより便利にするツール，色々な音楽データなどをBBSを通じて手に入れることができます。

PDSの中には驚くほど良くできたものや，とても重宝するツールなどがあります。もちろん，無料で配布されています。ここでもX68000ユーザーのパワーに感心させられます。

身体がX68000以外をうけつけない

BBSを通じて知り会ったX68000ユーザーには色々な人がいます。普通のサラリーマン，バリバリのプログラマ，中学生，ただのぷ～たろ～…。みんな，楽しく情報交換してます。買って損したという話はあまり聞きません（好きな人ばっかり集まるからかな？)。X68000の熱狂的なファンのかたが実に多いですね。

もし，X68000を買っていなければ，この2年間，どのコンピュータを使っていたのでしょうか？　そんなことを，ふと考えると，恐ろしくなってしまいます。X68000を使っていることがあたりまえであり，自然なのです。

偏(かたよ)った感覚なのかもしれませんが，本当にそう思うのです。今さら，98やX1に戻ることはできません（もう身体がうけつけません)。

生活にとけこむパソコンだ

X68000は新世代のパソコンとして，新しい方向に進もうとしています。ゲーム専用機でもなく，事務機でもない…。あらゆるニーズに柔軟に応えることができ得るパソコンなのかもしれません（大げさかもしれませんが)。

近い将来，X68000の新機種が出たとしても，そのコンセプトは受け継がれることでしょう。

テレビやビデオのような家電品と同じように，生活にとけこむパソコンになれば素晴らしいことですね。

購入を悩まれているみなさん，X68000を買って楽しみましょう。楽しいよ！

▲専用モニタTVも美しい映像のために重装備だ

特別連載

コナミのサウンドカートリッジを利用した

SCC音源活用研究 その番外編

SCC & PSGドライバー“サウンド君”の巻　YANAGI

はじめに

ベーマガに SCC の使いかたが載っていたので MML ルーチンを作ってみました。このソフトの名前は“サウンド君”といいます。

注意点

まず，MSX はメイン RAM が 64K バイト以上必要です。

I/O ポートを直接アクセスしているので，中には動かない機種(特に古い MSX1）があるかもしれません（そのときはごめんなさい)。

入力方法

ゲッ！長い…。すみません。プログラムがへたなうえにスピードを重視したらこうなってしまいました。

①まずディスク（テープ）を2個用意して，それぞれ A，B とします。

②**リスト1**を入力します(RUN しないように)。

③**リスト1**をディスク（テープ）A に SAVE します。ファイル名は“SOUNDKUN.BAS”とでもしておいてください。

④**リスト1**を RUN します。エラーがでたらデバグして③にもどってください。

⑤DELETE 100—9999 ⏎ と打ちこんでください。

⑥ RUN します。しばらく待ってください。

⑦ディスク(テープ) Bをセットします。

⑧BSAVE“SOUNDKUN.BIN”,&H8F00,&HA9BF,&H8F00 ⏎ と打ちこんでください。

⑨実行する際は，ディスク（テープ）Bをセットして

BLOAD “SOUNDKUN.BIN”，R ⏎ と入力します。

※なお，テープの人はファイル名を“CAS : SOUND”にしてください。

拡張される命令

・**CALL SOUND（n_1，n_2）**

まず必ず実行しなければならない命令です。

※n_1は PSG を，n_2は SCC を使用するかどうかで0は使用しない，1が使用するになります。

・**CALL SCC （n）**

あるスロットに SCC カートリッジがあることを宣言する命令です。

nは(基本スロット NO.)＋(拡張スロットNO.)×4で求められます。

ただし，スナッチャーのサウンド・カートリッジだけは例外で，宣言する必要はありません。

・**CALL VRAM （n_1，n_2）**

VRAM をトラック・バッファとして使用したいとき，バッファ・エリアのはじまるアドレスを設定します。

アドレスは17ビットなので，ビットの 0～15をn_1に，ビット16を n_2に入れてください。

・**CALL ALLOC（t，n）**

t 番トラックに n バイトのメモリを割り当てます。t は0～95，n は 1～&HFFFF です。

・**CALL TRK （t，“MML”）**

t 番トラックに MML をセットします。

・**CALL ASSIGN（c，t）**

チャンネル c で演奏するトラック NO.tを設定します。

【※ c は普通，0～2がＰＳＧ，3～7がSCCになります。】

・**CALL PLAYS**

演奏を開始します。

・**CALL STOPS**

演奏を中止します。

・**CALL CONTS**

演奏を再開します。

・**CALL WSET（n，文字変数）**

音色nを定義します。

n は0～63です。

音色データは，10進法で表記し“,”で区切って32個並べたものを文字変数に代入してください。値の範囲は－128～＋127,あるいは 0～255になります。

・**CALL PSET（n，文字変数）**

パターン・データを定義します。パターン・データについては後で詳しく説明します。

n は0～79ですが，16～79は音色の0～63と重なるので注意してください。

その他はCALL WSET 文と同様です。

(例)

CALL WSET（0，“0，＋1，＋2…，－2，－3”）

必ずデータは32個あること。

MMLについて

［　］は省略可を示します。

(1)音長について

n 分音符は1～255で表わします。符点をつけられます。

%nの形にすると1／60秒単位で長さをきめられます。

(例)R% 2　A%1000

^ を使うと音長の合成ができます（いわばタイね)。

(例）A 1 ^ 4

(2)音程に関するコマンド

・A～G（＋，－，＃）［音長］

音階を奏でます。＋はシャープ，－はフラットです。

・Nn［，音長］

音階を直接番号で指定します。nは0～96で0は休符です。

・I［n］

移調です。nは－96～96で半音ずつ移調します。省略値は0。

・O［n］

オクターブです。nは1～8で大きいほど高くなります。省略値は4。

・>

1オクターブ上げます。

・<

1オクターブ下げます。

・@I［n］

周波数ずらしをします。nは－128～127。省略値は0。

・H［スピード［，深さ［，粗さ［ディレイ値［同期スイッチ］］］］］

音程にLFOをかけます。

スピード：0～255，小さいほど速い

深さ：0～255

粗さ：－128～127，1回の処理で上下する量です。正だとはじめ上がっていくLFO，負だと下がっていくLFO，になります。

ディレイ値：0～255，1／60秒単位です。

同期スイッチ：KEYONするたびリセットをかけるかどうかです。

0…リセットしない

1…リセットする

省略値は0，0，1，0，1。

・@H［パターンNo.［，スピード［，ディレイ値［，同期スイッチ］］］］

パターン・データをもとに音程を変化させます。

パターンNo.は0～79。その他の値はHと同様。省略値は0，0，0，1。

・R［音長］

休符です。音長の省略値は@Lできめます。

(3)音長に関するコマンド

休符を除く省略時の音長を設定します。

・L音長

休符を除く省略時の音長を設定します。

・@L音長

休符を含む省略時の音長を設定します。

・｛…｝［音長］

連符です。音長を｛｝の中の音符の数で割って均等に演奏します。

・Q［n］

音が実際鳴っている時間をきめます。nは0～8で，0だとずっと鳴りっぱなしになります。省略値は8。

(4)音量に関するコマンド

・Vn

音量を設定します。ソフトおよびハード・エンベロープ（PSGのみ）が解除されます。nは0～15です。

・Sn

ハード・エンベロープの設定をします（PSGのみ）。nは0～15です。

・Mn

ハード・エンベロープの周期を設定します（PSGのみ）。nは0～65535です。

・@Vn

音量を設定します。nは0～15です。

・@Gn

音量を相対的に変化させます。nは－15～15。

・@S［パターンNo.［，速さ［，同期スイッチ］］］

パターン・データをもとに音量を変化させます（ソフト・エンベロープ）。値は@Hと同様で，省略値は0，0，1。

・@K［n］

リリースの速度をきめます。nは0～255で小さいほど速くなります。省略値は0。

・！

直前の音符を特定の音量で奏でます。

・@An

！で奏でるときの音量を設定します。nは0～15です。

(5)音色に関するコマンド

・@n

SCCのみ有効です。音色nを設定します。ただしSCCのチャンネル4と5は同一音色になるので注意してください。nは0～63です。

(6)ノイズに関するコマンド

この項はPSGのみ有効です。

・Jn

ノイズ周波数を設定します。ノイズLFOは解除されます。nは0～31で大きいほど高くなります。

・@Jn

ノイズ周波数を設定します。nは0～31です。

・@D［パターンNo.［，速さ［，同期スイッチ］］］

パターン・データをもとに音程を変化させます。（ノイズLFO），値は@Sと同様です。省略値は0，0，1です。

・@En

トーンとノイズの制御をします。nは0～3で，

0：音をださない　1：トーンがでる　2：ノイズがでる　3：両方でる。となります。

(7)くり返しに関するコマンド

・［［n］…［：］…］

くくられた中をn回ループします。：があると，ループ・カウンターが1のときそこからループの外にでます。nは0～255で0のときは無限ループになります。省略値は2。

ループは5重まで可能です。

(8)定義コマンド

・／，～，＿，＊．？，＄

上の六つのコマンドにはそれぞれ最大32文字のMMLを定義して使用することができます。

・'［定義コマンド］MMLデータ'

“定義コマンド”にMMLを定義します。“定義コマンド”を省略すると／に定義されます。定義コマンド自身を定義することはできません。

(9)その他のコマンド

・Tn

テンポを設定します。nは4～255です。

・W［音長］
その状態を保持します。
・@W［音長］
Wと同様です。
・Yr，d
レジスタrにデータdを書きこみます。
・&
スラーです。前後の音をなめらかに奏でます。

補足説明

(1)音符と&などの位置関係

必ずつぎのような順番に並べてください。間には（空白以外）何もいれないように。

（A～G）（+，－，♯）（！）(音長）（&）…

(2)パターン・データについて

パターン・データとはソフトLFO（@H）やノイズLFO，ソフト・エンベロープ等を実行する際にMSXが参照するデータのことです。パターン・データは基本的に32バイトで1組とし，主にCALL PSET文で定義します。普通パターン・データは16組まで持つことができますが，さらに音色データを保存するエリアを使って最大80組まで持つことができます。

1組のパターン・データは32バイト構成ですが，そのうち1バイト目と2バイト目が特殊な意味を持ちます。1バイト目が最後のデータのアドレスをさし，2バイト目が2周目の始まるアドレスをさすのです。

順を追って説明すると，まずMSXは3バイト目のデータを見ます。そして，4バイト目，5バイト目と見ていき，やがて1バイト目がさすアドレスのデータを見たら，2バイト目がさすアドレスに目を移します。そして，また1バイト目のさすアドレスにくるまで順々に見ていき，これをくり返します。

それでは具体的にそれぞれの処理で値がどのように変化するか見てみましょう。

・ソフト・エンベロープ

（音量）＝（@Vで設定した値）＋（データ）－15
の式で変化します。

データは0～15で1番強めたい部分を15にすればよいのです。

・ソフトLFO（@H）

（音程）＝（直前の音程）＋（データ）の式で変化します。

データは－128～127です。

・ノイズLFO

（音程）＝（@Jで設定した値）＋（データ）
の式で変化します。

データは－31～31です。

(3)トラック・バッファについて

トラック・バッファはつぎの3種類があります。

○裏RAMの残り15.75Kバイト
○サウンド・カートリッジ内のDRAM 64Kバイト
○VRAM αバイト
（CALL VRAM 文できまる。）

でも，あまり気にすることもないでしょう。

(4)その他

このプログラムはSCCが無くても動きます。

サンプル曲について

“鳴る”ことを確認する程度のものです。音色とかも適当です(悪い意味でね)。何しろ私は音楽に関してはまったくの初心者ですから。

・グラディウスII（ファミコン版）3面

89年4月号の川野先生のを移植です。PSGのドラムがおもしろいでしょ**（リスト2）**。

・R―TYPE　2面

88年10月号のHANIWA氏のものに手を加えました。ソフトLFO（@H）の使いかたを見てください。PSG専用です**（リスト3）**。

あとがき

いかがだったでしょう。本当はFM音源も対応させる予定だったのですが資料不足で断念しました。でも，もしかしたら将来FM音源対応プログラムを送れるかもしれません（あまり期待しないように…）。

ではみなさん，この“サウンド君”をよろしくおねがいします。

◎参考にしたもの

・「MSX2テクニカルハンドブック」

こんにちは，C.Kです。

実は先月号のトーン・サンプラにちょっとした設計ミスがあることがわかりました。

これは，録音のやり直しをしているうちにメモリがなくなってしまうというミスですが，ちゃんと一発で録音に成功すれば問題ありません。

が，しかし性格上このままでは気がすまないので編集部とは関係なく，僕個人としてディスク・サービスをすることにきめました。

よって，「ちゃんとしたものじゃなきゃ，やだ！！」というこだわり派の方は，72円切手を貼った定形の封筒に自分宛の住所（返信用）を書いたものと，フォーマット済のディスクを同封したものを下記の住所宛に郵送してください。

さっそく，新しいバージョン・アップしたトーン・サンプラを送らせて頂きます。

なお，ディスク・サービスは10月末日をもって終了いたしますのでご注意ください。

〒972福島県いわき市常磐湯本町天王崎137
管野様方「C.K」まで

ITOCHI先生から一言

やっ，やられてしまいましたね。私の弟子であるC. K君は，あのSCCトーン・エディタでめでたく免許皆伝となりました。そしたら今度は道場破りかぁ！？実は私のMMLも完成間近だったんですが，早いもの勝ちです。機能的にも今までのMSXのMMLの中では最高のものなんではないでしょうか。このMMLの作者さんは私と同じ茨城県在住との事で，とても他人とは思えません。今後の作品にも期待大です。

アスキー出版局
・「マシン語入門 PART 2」，アスキー出版局
・マイコン BASIC マガジン
○1988年3月号
「NEWFM 音源ドライバー」，GORRY 氏
○1988年11月号
「PSG ドライバー」，大脇宏仁氏

《リスト1》サウンド君のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●        SOUND KUN  V.1    1989    Presented by YANAGI( WILLOW SOFT )   ●
30 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 SCREEN 0:WIDTH40:CLEAR 100:DEFINT A-Z:S=&H8F00:V=&H1000:F=0
110 LN=213:GOSUB 120:GOTO 4000
120 FOR I=0 TO LN
130  S$=RIGHT$("000"+HEX$(S),4):C=VAL("&H"+RIGHT$(S$,2))+VAL("&H"+LEFT$(S$,2))
140  GOSUB 170:GOSUB 170:READ A$:PRINT PEEK(&HF6A3)+PEEK(&HF6A4)*256;"- ";
150  IF C<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT"Data error":F=F+1 ELSE PRINT"Ok"
160 NEXT:IF F THEN PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｴﾗｰ ｱﾘ !! *";F:BEEP:END ELSE PRINT"Ok!!":RETURN
170 READ A$:FOR J=0 TO 15:A=VAL("&H"+MID$(A$,1+J*2,2))
180 VPOKE V,A:S=S+1:V=V+1:C=C+A*2^(J MOD 4):NEXT:RETURN
190 '●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SUM
1000 DATA 21C1FC06040E00C5E5CD878FE1C13834,0C2310F321208F7EB7C8CDA2002318F7,3C30
1010 DATA 0A0D54686973204D535820646F657320,6E6F742068617665203634B2052414D,246C
1020 DATA 2E0A0D00F52640CD240021009011 0040,010040EDB0F1321240F526403AC1FCCD,2A71
1030 DATA 2400F121CAFCCB7FC47A8FE603280711,1000193D18F5CBEEFBC9E60FFE04D8D6,3C8D
1040 DATA 041104001918F37E07380579CDA58FC9,79F6804F0604C579CDA58FC1D879C604,355C
1050 DATA 4F10F3B7C932D08F210040CD0C002F47,5FC53AD08FCD14003AD08FCD0C00C1B8,3DA8
1060 DATA 200C583AD08FCD1400373AD08FC9B7C9,534F554E442D6B554E20562E31205072,2FD2
1070 DATA 6573656E7465642031393839206279 20,592E5961677563686 92F59414E414749,2644
1080 DATA 414244404940000000000000000000000,00000000C3F850C33642C33B42C3D941,1C0B
1090 DATA C3EC41C35B42C34742C36542C3FE41C3,0F42C3EA48C3894FC3914FC3A04FC3B3,4445
1100 DATA 4FC30000AF321040C9F3ED7302642200,6431006621F040CD73403A1040B72809,2395
1110 DATA 00000021FA40CD7340ED7B02642A0064,37FBC97EB7C84F0600C5E5231189FD1A,2B3D
1120 DATA BEC2E7402313B720F65E2356ED53DB40,2A00642BAF321864CD6941CAD440FE28,3024
1130 DATA 204B111964D5CD69412842FE292820D1,EB73237223EBD921186434D9D5CD7841,37A7
1140 DATA 2BCD69412827D1FE2C28DAFE29201ECD,6941201922066431 0060CD21432A0664,33CC
1150 DATA ED7B0264B7FBC9E1C109C37340C39441,09534F554E4400F442000753434300A1,36B9
1160 DATA 4508565241 4D00214509414C4C4F4300,E8450754524B00F7470A41535349474E,2198
1170 DATA 00394608575345540 0B7440850534554,00B24409504C415953005D470953544F,1E7A
1180 DATA 505300F34709434F4E545300ED4700C5,FDE5ED730864ED7B0264FD2AC0FCCD1C,366A
1190 DATA 00ED7B0864FDE1C1C9237EB7C8FE2028,F8FE303FD0FE3AC9DD21644C18D1DD21,3911
1200 DATA 2F5418CBDD211C5218C5DD21D06718BF,3E05180E3E02180A3E0718063E0D1802,1E81
1210 DATA 3E1832D54121B1FF110864010500EDB0,21C44111B1FF010500EDB03A124032B2,32A4
1220 DATA FFC36940F700C941C921086411B1FF01,0500EDB01E00C3B1FFCD7E42CDEC417A,3764
1230 DATA E6C05778E63FB25759D3A8C908DBA857,78D3A83AFFFF2F5F7932FFFF08C9ED4B,438A
1240 DATA 1664CDEC41D5CD7E42CD8000D1184CED,4B1664D5CDEC41C1D5C5CD7E42D1CD82,4793
1250 DATA 0018E9C57BF5ED4B1664CDEC41F1C1D5,5FCD820018D6CD7E421810D5CD7E42D1,47FC
1260 DATA C3694218061822ED4B1664DBA85778D3,A83AFFFF2F5F7932FFFF7E087B32FFFF,427B
1270 DATA 7AD3A808C9ED4B16647B08DBA85778D3,A83AFFFF2F5F7932FFFF087718DD4708,3805
1280 DATA 780E03A10F0F5FDBA857E63FB3D3A878,E60F477CD640380ACB01CB01CB00CB00,2F58
1290 DATA 18F278D947D90F0FA1473AFFFF2F5F79,2FA3B0D94F78D9A147792F4FDBA8A1B0,4277
1300 DATA 47D979D94F7AD3A808C9ED5B0600414A,0C1810ED5B06004179E6074A0CED793E,3604
1310 DATA 8EED79ED69ED6123CB74280304CBB44B,ED7848C9CD2C43CDC843CDE04FCD1E43,3D0B
1320 DATA CD3A43CD7F43CDA34321CA423AF8FAB7,280321D3422242403EFF321040C92100,34D2
1330 DATA 7011017001FF0F3600EDB0C921386411,3964015B013600EDB0C921386411 7864,2BFD
1340 DATA 0610AFD95F57D9CB7E281A08237E2BD9,26006F29292929 2919EB08D9C5E50104,306A
1350 DATA 00EDB0E1C1232323231 0DC21A0643601,D9213F0019AF32AB6422AC64676FC93A,2CA2
1360 DATA 1864B7C8FE09D29041472119641 1A064,D55E235623E5C5EBCD8441C1E1D11213,3992
1370 DATA 10EEC93A1040B7C0219FFD110D640105,00C5E5EDB021C343D1C1EDB03A124032,396C
1380 DATA A0FDC9F7001440C90E002138641 1C1FC,AF47793298641AE680B0F5C5D5E5ED4B,4625
1390 DATA 9764CDF94F3009E1E57323722371 2370,E1D1C1F123232323C604CB672006CB7F,3E3F
1400 DATA 28F218D6E603133CCB5728C50CCB5928,B9C9CD6044D0321140ED431664ED5314,2D02
1410 DATA 6406804F218000114342C5D51A5F79CD,1A40D1C1132310F2371E10C9F5CD1740,38E1
1420 DATA 572F5FF1D5F5CD1A40F1D1F5D5CD1740,D1BB2803F1B7C9F15AF5CD1A40F137C9,42C1
1430 DATA 21000018D716005FD5CD8144D1D01610,7BD515CD8144D138041520F4C91E8137,2BA9
1440 DATA C9D5210080CD3C44D13FD05AF5210090,CD1A40F1F51E3021FEBFCD1A40F12100,2BF3
1450 DATA 80CD3C443001371E2021FEBFF5CD1A40,F1C901665018030168 40CDD4440620EB,30D4
1460 DATA CDDB4ACA9041D29041772310F3CDDB4A,C29041C9C5CDE944C1E5F5B8D29041CD,457B
1470 DATA 0F457984575DF1E1C9CD9A482A1964CD,8441F52A1B64CD7841CD8A414E235E23,3A7D
1480 DATA 5606006B620922AF641BEBF1C9878726,000707CB27CB14CB27CB14CB27CB146F,3885
1490 DATA C921CB64CB46C29041CBC63A1864B7CA,A0413D280A3DC290412A1B64CD8441F5,3BBA
1500 DATA 2A1964CD7E41F14F3AFCFAE606200721,004006001810FE022007210000060118,2573
1510 DATA 05210000602D5C5B778ED5299DA9841,4FED5BAB643AAD64ED5A8922AB6432AD,3573
1520 DATA 64C1D1ED539A6479329C647A17CB1117,CB1179E607329F647AE63F57ED539D64,3B22
1530 DATA C93E0121DE45F511D545D5E53A18643D,C290412A1964CD844147E60C4F788787,31CC
1540 DATA 8787E630B15F16002138641 97EB7C290,4178F680C9F17723732371 2370C9E526,2F29
1550 DATA 80CD1740E11E00C9CD9A482A1964CD84,41CDC148E5D52A1B64CD7E417AB3CA90,34AA
1560 DATA 412AAB643AAD64B7ED52DE00DA984122,AB6432AD641BE1ED4BA8643AAA647123,356C
1570 DATA 70237723732372EB09CE0022A86432AA,64FDE1CD144AC32F49CD9A482A1964CD,38CB
1580 DATA 8441FE20D29041CD0D4511207019E52A,1B64CD8441FE60D29041DDE13CDD7701,397F
1590 DATA C91179644F06081AB72833CB3FCB3FCB,3FB92802300BED44814F0413131 31318,250B
1600 DATA E6CB20CB20CB20CB20CB21CB21CB217C,070707E607B0B1CBFCCBB4CBACC979B7,491D
1610 DATA 200FE511003FB7ED52E13005110001 19,C9B711003FED52DE00ED5B9A6419ED5B,302F
1620 DATA 9B648AE60107074F7C0707E603B1F640,4F7CE63F6779C9DD2120702138501 1A0,3948
1630 DATA 640E00461AC5D5E5CDF646E1D1C12313,0CCB5928EEC9B7C8DDE5E1C5F5C5F579,44E6
1640 DATA 5D54CB7C201377C501800009C1CB7C20,04C61010EBEBCBDEEBF1C13D20DFF1C1,3A12
1650 DATA 2138641E00F5CB63200D7EE607B92807,23232323 1C18EFC5D5E5DDE5E1CB7C20,3688
1660 DATA 0F7B8787DD770F78018000DD094710EA,E1D1C1F13DC8CB63F528D518DACDE04F,40EC
1670 DATA 212270D90620D9E5E5DDE15D5413015E,0070EDB0DD360DFFE111800019D910E6,40F6
1680 DATA CDD7460620DD212070C5DD360A01DD36,0B01DD360C08DD36280ADD36290FDD36,29C2
1690 DATA 2B0FDD363C36DD7E01DDCB05FEB72821,3DCDC148DDCB0F762017DDCB05BEEB5E,3784
1700 DATA 2356237EEBCD6146DD7502DD7403DD77,04118000DD19C110B0061F21AF7F1180,2C22
1710 DATA FFCB7628031910F9783C32D3643E0132,CA64C93E0218F8CDE944E5F5CDC148F1,42E9
1720 DATA 3CE5BE280D77E523EB010500EDB0E1CD,A648CD144AFDE1D1AF32AE6432C96432,36E0
1730 DATA D06432D164CD7240CD1F4ACA2F49DA90,41CD364818F2FE80D29041FE7B3802D6,4202
1740 DATA 4AFE613802D620D640321864C61FFE80,D29041214050874FAF4732C864097E23,319D
1750 DATA 666FE9CD924ACA90413012FE40D29041,3219643E203218643E02C30949E6DFFE,3D1A
1760 DATA 5BD29041D640DA9041C620321864D620,874F060021BE50C35D483A1864FE02C8,2F21
1770 DATA D29041C3A041E511060019 11B648EB01,0B00EDB0E1C924007800E001E0010000,2694
1780 DATA 00FE60D29041F5C5011100FE2038080E,16FE4038020E1BE61F5758CB3ACB1B21,37FA
1790 DATA 007019E509EBE1C1F1C9C5D5F5EB2100,003E10CB23CB12ED6AED4238031C1801,3B09
1800 DATA 093D20EFEBF1D1C1C94FD53AC66481FE,7F301432C664211864ED5BC4640600ED,3E6D
1810 DATA B0ED53C464D1C9C5CD2F49C17918E42A,C4643600218063 22C46421C6647E34FD,3C5A
1820 DATA 6E04FD66055F1600B7ED52DA9841FD75,04FD7405FD6E01FD6602FD7E03198AFD,3D3B
1830 DATA 7501FD7402FD7703F5E5473AC664B728,123D5FAF5778ED529ACD6146CD8849E1,3745
1840 DATA F118E5E1F1C3144AEBFE80DAC549D5F5,E6700F0F217864856FCD3B40F1D1E60F,3ED2
1850 DATA 3200903E3032FEBF3AC6642AC464EDA0,3D2804CB6A28F732C66422C4643E2032,3746
1860 DATA FEBFC33E40CB77C2ED49D5ED4B1664CD,2040D9D13AC6642AC464EDA03D2804CB,47A4
1870 DATA 7228F732C66422C464D9C32340083A07,003C4F3AF8FAB7280908E60FED793E8E,2D83
1880 DATA ED79ED59CBBACBF2ED510D2AC4643AC6,6447EDB3AF32C66421806322C464C9C5,41C5
1890 DATA E5CD604A28023803E1C1C9CD354AC1C1,3EFFB737C9D6306FAF6747CD604AC830,3A03
1900 DATA 17D6304F7CFE203014C529444D292909,380BC10930E51805FE2CC81BC9C39041,223B
1910 DATA E5CD664AE1C9132AAF642BB7ED523014,21AE647EB7C8AF772AB36422AF64ED5B,3227
1920 DATA B16418E21AFE2028DDFE303FD0FE3AD8,B7C9E5CD1F4A280930077CB720BF3C37,37EA
1930 DATA 7DE1C9CD924AC83005FE8030B0C9FE2D,2806FE2B280DB7C9CDCD4AED44FE8038,3FCF
1940 DATA 9C37C9CDCD4A18E1CD1F4A1808CD924A,1803CDA34A2801D8C39041CD924AC8D8,4203
1950 DATA 18CCE17E4FE60F4723E5DDE12119643E,01C5CD0E4B010400DD09C110F4CB61C5,339E
1960 DATA E5C40949E1C1CB69C82B7EDDE5C9F5CD,1F4BCD304BCD4C4BCD5B4BF1233CC9DD,44B0
1970 DATA 7E01DDCB00462806322D4BFD7E0077C9,DDCB00662011CD924A2804300277C91B,3364
1980 DATA DDCB006E2012C9CDA34A18ED7EDDBE02,DA584BDDBE03C8D8C39041DDCB004EC8,4521
1990 DATA 7EED4477C9CD784BCD864B1806CD784B,CD8E4B1BC8D013C93AC964B7C82AC264,3594
2000 DATA 22C064C137C9FD6E0CFD660D1806FD6E,0AFD660B22BE6422C064CD924AC82100,32EC
2010 DATA 0022C0643828FE2528102ABE6422C064,FE2E2823FE5E283CB7C9CDC84AE50100,3010
2020 DATA 10B7ED42D29041E1292929291813CD0F,4C180BFE2E202B2ABE64CB2CCB1D22BE,317D
2030 DATA 64ED4BC0640922C064CD924A2814380F,FE5E20DFCD924A280638D3FE2528BBC3,3CD7
2040 DATA 90411B3AC964B720F63C372AC064C921,00E1FD4E080600CD324029294FCD3240,2896
2050 DATA C9D5ED53B56421AE6411B764010700ED,B0D1C921B76411AE64010700EDB0ED5B,35F1
2060 DATA B564C9CDCD4AB7CA3D4D3D1826AF1816,3E02181 23E04180E3E05180A3E071806,1FAD
2070 DATA 3E0918023E0BFDCB1046C29041FD8606,FD8607321864FE60D29041CD8E4B282C,3112
2080 DATA 382D211864FE23280AFE2B2806FE2D20,103535347EFE60D29041CD8E4B280D38,2783
2090 DATA 0EFE211B20061321C864CBC6CD6D4BCD,1F4A280EDA90411BFE26200621C864CB,2B75
```

```
2100 DATA CE132118647E0E80FE0C380AD60C4779,C6104F7818F28177CD654DC879321964,2C4A
2110 DATA 78B73AC864200CB720093E02FDCB108E,C309492A1864221A64F6044FED431864,28DF
2120 DATA 3E0418E8FE402006CD1F4AC81828FE41,3824FE483824FE522820FE4E281CFE57,352C
2130 DATA 2818FE613810FE683810FE72280CFE6E,2808FE7728043EFFB7C9B737C93E1232,3A2F
2140 DATA 1864CD654B181BFD7E06D60CDA9041FD,7706C9FD7E06C60CFE60D2904118F0CD,43C0
2150 DATA 6D4BC3D84CE5F52AC064FD4E0E060009,7DE60FFD770E011000CD32404D44F16F,334B
2160 DATA 78B17DE1C91ACDDE4D3AAE64B7204C2F,32AE64ED53B164ED5BAF64ED53B3645D,4761
2170 DATA 5406000922AF641BC93AAE64B7202CCD,604A2827FE272823CDDE4DE5D5011F00,26F9
2180 DATA 5D54133620EDB0D1E10E21CD604A1BC8,13FE27C80D2804772318F0C39041D521,3BD2
2190 DATA D46411F54D012000EBCB7E200FBEEB28,11091318F32A2F3F245F7ED421F464D1,3089
2200 DATA 1BC9D1C93AC964B7C2DB4DCD214C2100,00220864CD1F4A28C238F9FE7D2016CD,3BB6
2210 DATA 6D4BED4B0864CD324022C2643EFF32C9,64CD334CC9CD044D28A130D821086434,33A9
2220 DATA 18D221C9647EB72892AF77C35D4BCDE2,4A15020000FF000000FF100100FF0000,2ACB
2230 DATA 00FF00010001CDE24A21100000FFFD77,07C9CDE24A11000000FFCDC84A221964,338D
2240 DATA 3E03C30949CDE24A21000401083D8787,478780FD7706C9CDE24A1100080008CD,3116
2250 DATA E24A110000000FCDE24A21007804FFFD,77083E04CD0F4CCDBF4E180DCD6D4BFD,2EFA
2260 DATA 750AFD740BC9CDBC4EFD750CFD740DC9,CDE24A11000C000FCDE24A12200000FF,323B
2270 DATA 200000FFCDE24A11000F000FCDE24A13,0000004F020000FF00010001CDE24A11,217B
2280 DATA 00FF001FCDE24A140000004F020000FF,000000FF00010001CDE24A11100000FF,26AB
2290 DATA CDE24A11000000FFCDE24A1100010003,FD7E0F3CFE06D29041FDCB10CEFD770F,293D
2300 DATA CDE24A11000200FFFD7E0FB7CA9041FD,350F180C3E3F321864FD7E0FB7CA9041,2E97
2310 DATA FDCB104EC290413E01C30949CDE24A01,000000FF060EAF5FCD35403C10FA3EB8,2D6D
2320 DATA 32CD645F3E07C33540D3A0087BD3A108,C926986FAF32FEBF733E2032FEBF7DC9,35A5
2330 DATA C5D5E523234E2346CD2040ED531264E1,D1C1C9C5D5E5ED5B1264CD2340E1D1C1,4397
2340 DATA C9E5CD3B403E3F320090AF5F068FCD38,403C10FA3E8F1EFFCD3840E1CD3E40C9,3D9C
2350 DATA CD744F2138640610E5C57EE607CD1950,C1E1232323210F0C90405CA124405CA,31AF
2360 DATA 654405CA554405CA554405CA554405CA,554405CA5544C35544B7CA72403DCAC1,3DDA
2370 DATA 4F3DCA72403DCA72403DCA72403DCA72,403DCA7240C3724003050101010101,2BBF
2380 DATA 904190419041854D90419041A94D9041,9041854D904190419041904185 4D9041,2C56
2390 DATA 044E6C4F424E854D9041904190419041,9041544F9041474D9041534D854D6348,28F7
2400 DATA 604C644C4D4C504C544C584C5C4C4E4E,664EFC4E9041BC4E7A4E434C854E9041,2B94
2410 DATA 974E3D4D9F4EA74E9041D04E5F4D9041,D84E9041304F9041484F9041854D9041,2D80
2420 DATA E44E90419041EC4E284F9041184F044F,184FFC4E724EC64E9041904190419041,2F06
2430 DATA 204F9041EC4E90419041D04E5F4D9041,90419041 41C4FB50F33ACA64B7C40351,326A
2440 DATA C30D64ED73046431D86521CB64CB8EE5,DD21A06F3AD3644711 8000DD19DDE5E1,4308
2450 DATA C5CD3B51C110F121CA64CB8EE1ED7B04,64CB4EC8AF4F6F67C34140DDCB0F76C0,3BD7
2460 DATA 7EE6073298647E0F0F0F0FE60F32D264,CCB757DD4605DD5606DD4E07CB78CC95,34D0
2470 DATA 57DD7005DD7206DD7107CB5EC4DF57C9,CDAC51CCE251CD3F53CD6153CDA253C3,3E73
2480 DATA F253DD7E0F2138645F160019C9083E3F,32009008C33840CD8251C33B40CDAC51,2BF1
2490 DATA CCE251CD3F53CD6153C32454CB70202A,5DCBDD35232001352320 0F78E6FC47DD,3381
2500 DATA 7E25B72805CBC0DD77263520 0B2C3520,07CB692002CBD0AF6BC9CB40C0CBF878,3646
2510 DATA B7C9AF32BE64CD6254D921C058875F16,00DD4E2F0600195E2356EBCB79280105,2F88
2520 DATA B7ED42DD7518DD7419D9CDF156E56F3A,BE64673CDD750ADD770BCB712043CBF1,4583
2530 DATA DD7E0CB7283BCBB1CB792023C5D50604,1100000FD23A52EB19EB2910F6CB3ACB,2F1F
2540 DATA 1BCB3ACB1BCB3ACB1BEBD1C1C35C52ED,44856F3807257C3C2002676F7CB52001,38BD
2550 DATA 2C24DD7508DD7409E1CBC0CBC8CBBACB,69CC7E52CBA9CB71C8CBE9CBB1C9CB61,4804
2560 DATA 280E3A9864B720083E0DDD5E2BCD3540,CB5928053E30CDB152CB5128053E20CD,2C69
2570 DATA B152CB49281FDD7E17DD7716CDDF523E,10E5D9E116005F195A7E2C732C1CB728,32B3
2580 DATA 011C73D9C9CB41C8E5D9E1111700197E,2D772D5E2D7E2D732D1F8A772B72D9AF,394A
2590 DATA DD771ADD771BC9DD7E16B77ADD5E1ADD,561B2805DD3516183FCB47281F011000,2DDA
2600 DATA 097E2C8677237828023 00F35200ADD7E,14772C7EED44772D2C7E180BCB4F2818,2347
2610 DATA 3E10CDC753301106004FCB7F280105EB,09EBDD731ADD721BDD6E18DD6619C9C5,3B50
2620 DATA D5E5CDE752B7ED527CFE10380A21FF0F,FE803803210000DD751DDD741EE1D1C1,3C18
2630 DATA C9CB61C0CB40C8CB482819CB52282C3E,20CDC753E60FDD862AD60FFE103801AF,4053
2640 DATA DD772CC9DD3526C0DD7E2CB7280ADD35,2CDD7E25DD7726C9CB80C9DD7E2ADD77,40E4
2650 DATA 2CC9CB5AC83ACC64BEC03E30CDC753DD,8635FE803801AFFE2038023E1FED44C6,3F5D
2660 DATA 1F5F3E06C33540E5D9E14F0600097E2C,8677232802300234370 84E2C5E2C561A,1F35
2670 DATA B93806EB09087ED9C92D2D131A1B774F,18F1CB7AC0D93AD2644787DD5E1DDD56,3D9A
2680 DATA 1ECD35403C5ACD354078C608D9CB4028,0EDD5E2CCD35405F3ACA64E602C87B1E,2CFE
2690 DATA 00C33540CB7AC0D93E3F3200903AD264,4787C680DD5E1DDD561ECD38403C5ACD,3905
2700 DATA 384078C68AD9CB402810DD5E2CE5CD38,40E15F3ACA64E602C87B1E00E5CD3840,30C7
2710 DATA E1C9DD7E28DD772AAF32D164CDF156CB,7FC0D9FE403012875F16002140581 95E,3A09
2720 DATA 2356216C54E5D5D9C9119457FE6038F2,D932D16418D6CBF11808CBF1DD7E29DD,4A8C
2730 DATA 772ACDF15632BE64C91EFC7AA35779A3,4FCDF156DD7710CDF156DD7714B72802,407A
2740 DATA CBC2CDF156DD7715CDF156DD7717CDF1,56B72802CBC1C3C8523A9864B7C28E57,44D1
2750 DATA CDF1563E0BCD3540CDF1563E0CC33540,CDF156F5CDF156F1E5C5ED4B9764CD01,3AA5
2760 DATA 58C1E1C9CDF1563A9864C321587BD95F,0100683AD264FE043F2698990F0F0F6F,33F7
2770 DATA 7BEBCDE856097932FEBF3E3F32009001,2000EDB03E2032FEBFD9C9CB82CBCACB,435B
2780 DATA 81CB891E10CD5655DD7716DD7717CDF1,56B7C8CBC9C9C5D5E5160019CDF156F5,4501
2790 DATA CDF15677231E0073231CB728011C7323,F1EBCDE8567CC66667EB732372CDF156,36C1
2800 DATA B7E1D1C1C9CBDACB991E30CD5655C8CB,D9C9CB9ACB993A9864B7C291577E32CC,4F67
2810 DATA 64CDF156DD7735C3BD533A9864B7C28B,577E32CC6418CECBD2CB91CBA11E20CD,4813
2820 DATA 5655C8CBD1C9DD7E3CC607FE60D29157,DD773CF5CDF156E5D9E1D14A06000977,481B
2830 DATA 23CDEB557323722377D9C9DD5E02DD56,03DD7E047323722377 23C9DD7E3CFE3D,38F7
2840 DATA DA9457E5D9E14F0600097EB728033528,1423CDEB555E2356237EDD7302DD7203,3431
2850 DATA DD7704D9C9D9DD7E3CD607DD773CC9E5,D9E1DD4E3C0600097E233D20E6CD1556,38BA
2860 DATA 18E43E25324C56CDF156DD7738C9CBF9,1802CBB93E0C18ECCB92CB91CBE1DD36,4571
```

```
2870 DATA 2C103E2B18DECB92CB91CBA1CDF156DD,7728DD772AC9CDF156DD7E2883FA8856,433C
2880 DATA FE1038EB3E0F18E7AF18E43E2918B53E,2F18B1CBFACDF156DD770A3ABE643CDD,3D90
2890 DATA 770BCB88F1F1C9CBF03E0118EB3A9864,B7C29157CDF156D9573AD26447043ACD,3F75
2900 DATA 645F2184003E7B29071OFCA3CB0A3801,B4CB0A3801B532CD64D95F3E07C33540,2C82
2910 DATA 672E00CB3CCB0DC926006F2929292929,C9C5D5E5DD4E04DD6603DD6E02CB79CA,3CDC
2920 DATA 5F5779EB217864E6700F0F856F7EB728,4A7923E5234E2346F5D5CD2040E1F14F,3AB6
2930 DATA E60F32009046C5E5CD2340E1C1D123CB,6C28192100801A5F79E60F0CBB380D0D,2B7D
2940 DATA 79E6F0C6104F200421000014D78DD7502,DD7403DD7104E1D1C15FC92100014DCB,3584
2950 DATA 712016C5CD2640C123CB7428E0473A9F,64F6404F2A9D6418D3CD4140D921CB64,32C4
2960 DATA CBCED918C8CDF156CDF156CDF156CDF1,56CDF156C93A9864B7CA70513DCA9D51,43D1
2970 DATA 3DCA94573DCA94573DCA94573DCA9457,3DCA94573C39457E5CDBD57E1C93A9864,3F5B
2980 DATA B7CA94573DCA97513DCA94573DCA9457,3DCA94573DCA94573DCA9457C394573A,36C3
2990 DATA 9864B7CA94573DCA3E403DCA94573DCA,94573DCA94573DCA94573DCA9457C394,47A1
3000 DATA 570405CA354005CA8D5105CA94570 5CA,945705CA945705CA945705CA9457C394,3D9D
3010 DATA 57B7CA94573DCA0D553DCA94573DCA94,573DCA94573DCA94573DCA9457C39457,4096
3020 DATA A756A656A656A656A2549C5496549A54,A954A656925 5A656A656D954A656A656,35CA
3030 DATA A6565256955856A656A656566569356,A656F054A656C655A656FB55A656A656,358F
3040 DATA 04558B56A656A656AA55AD56A6567656,3B558F5696554256A656A656A656A656,31DB
3050 DATA A6564E56A656B755A656A656A569356,A656A656A656A656A656A656A6562F56,3290
3060 DATA 5D0D9C0CE70B3C0B9B0A020A7309EB08,6B08F2078007140700000000000000000,11FD
3070 DATA AF064E06F4059E054E050105BA047604,3604F903C0038A0300000000000000000,11C7
3080 DATA 57032703FA02CF02A70281025D023B02,1B02FD01E001C501000000000000000000,1239
3090 DATA AC0194017D016801530140012E011D01,0D01FE00F000E30000000000000000000,1082
3100 DATA D600CA00BE00B400AA00A00097008F00,87007F0078007100000000000000000000,1331
3110 DATA 6B0065005F005A00550050004C004700,430040003C00390000000000000000000,0A2F
3120 DATA 3500320030002D002A00280026002400,220020001E001C000000000000000000,05BA
3130 DATA 1B0019001800160015001400130012000,11001000 0F000E00000000000000000,0390
4000 '
4010 END
9999 '
10000 CLEAR0,&H8F00:V=&H1000:PRINT"ｽｺｼ ﾏｯﾍﾟｼﾞ"
10010 FOR I=&H8F00 TO &HA9BF:POKE I,(VPEEK(V)):V=V+1:NEXT
10020 PRINT"ｻｱ ﾃﾞｷﾀｿﾞ!! ｾｰﾌﾞｽﾍﾞｼ!!"::END
```

《リスト2》サンプル・プログラム，グラII

```
100 '              F.C. GRADIUS II
110 '
120 '                  - BGM 3 -
130 '                            for MSX ( SCC )
140 '
150 CLEAR 1000:_SOUND(1,1)
160 FOR I=0 TO 2:READ A$,B$:A$=A$+","+B$:_PSET(I,A$):NEXT
170 FOR I=0 TO 1:READ A$,B$:A$=A$+","+B$:_WSET(I,A$):NEXT
180 '
190 FOR I=0 TO 7:_ALLOC(I,1024):_ASSIGN(I,I):NEXT
200 '
210 '      +0  +1  +2  +3  +4  +5  +6  +7  +8  +9  +A  +B  +C  +D  +E  +F
220 DATA"  9,  9, 14, 15, 14, 13, 12, 12, 12, 11,  0,  0,  0,  0,  0,  0":'No.0
230 DATA"  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0"
240 '
250 DATA" 31, 31, 15, 14, 13, 12, 11, 10,  9,  8,  7,  6,  5,  4,  3,  2":'No.1
260 DATA"  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0"
270 '
280 DATA" 31, 31,  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,  9, 10, 11, 12, 13":'No.2
290 DATA" 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29"
300 '
310 DATA"128,136,144,152,160,168,176,184,192,200,208,216,224,232,240,248":'No.0
320 DATA"000,008,016,024,032,040,048,056,064,072,080,088,096,104,112,120"
330 '
340 DATA"128,144,160,176,192,208,224,240,000,016,032,048,064,080,096,112":'No.1
350 DATA"127,112,096,080,064,048,032,016,000,240,224,208,192,176,160,144"
360 '
370 A$="t120 o4      h0,3,5,9      q8 @s0,0      @v12 @0 [0
380 B$="l4. dfee-dfe @l16 ggr<dg>cc<babg>d&d4.c<babg>g^4.g8.<b->e-gb-8a8gfg^2gd<
g>
390 C$="c<babg>d^4.c<babg>g^4.g8.<b->e-gb-8a8gfg2<ddga
400 D$="b-8.dgb->c8.<fa>cd8.<gb->de-de-fe-fg8<gggg>f8<gggg>e8<gggg>e-dc<b-ga
410 E$="b-8.dgb->c8.<fa>cd8.<gb->de-de-e-fg
420 F$="b-4.a4.g8<gggg>g-8.<g->dg-< l8 g.>g4.^8.<g.>g.^4.<g4.b-.>d.g4gl6a16b-agl
6fl6
430 G$="<g.>g.^4.<g.>g.^4.<g4.b-.>d.g4 l16 gab-afc<b-a ]
440 '
450 _TRK(7,A$)
460 _TRK(7,B$)
```

```
470 _TRK(7,C$)
480 _TRK(7,D$)
490 _TRK(7,E$)
500 _TRK(7,F$)
510 _TRK(7,G$)
520 '
530 A$="t120 o4 @i2 h0.3.5.9 l16 q8 @s0,0      @v12 @0 r%1 (0
540 '
550 _TRK(6,A$)
560 _TRK(6,B$)
570 _TRK(6,C$)
580 _TRK(6,D$)
590 _TRK(6,E$)
600 _TRK(6,F$)
610 _TRK(6,G$)
620 '
630 A$="t120 o4      h0.3.5.9 l16 q8 @s0,0      @v9  @0 r8. (0
640 '
650 _TRK(5,A$)
660 _TRK(5,B$)
670 _TRK(5,C$)
680 _TRK(5,D$)
690 _TRK(5,E$)
700 _TRK(5,F$)
710 _TRK(5,G$)
720 '
730 A$="t120 o6                l16 q6 @s0,0 @k2 @v11 @1     (0
740 B$="'g>g<g>g<g>g<' /// /// /gg^4
750 C$="g8g>g<ggg8g>g<ggf8f>f<fff8f>f<ffe-8e->e-<e-e-f8f>f<ff
760 D$="bg>dfd<g>e<bg>e-<ge-
770 E$="g>cdgd<g>gd<gdga
780 F$="'e-b->e-<' //// //// >g8<gggg>f8<gggg>e8<gggg>d+dc<a+ga
790 G$="'* <f>cf'  //// //// > ** ** gd<b-gb->dg-d<b-g->dg-<
800 H$="g>g<g>d<g>g<g>g<g>d<g>g<f>f<fb-f>f<f>f<fb-f>f<e->e-<e-ae->e-<e->e-<e-ae-
>e-c>c<cgc>c<
810 I$="d>d<dad>d<<
820 J$="e-dc<b-ga> )
830 '
840 _TRK(4,A$)
850 _TRK(4,B$)
860 _TRK(4,C$)
870 _TRK(4,D$)
880 _TRK(4,C$)
890 _TRK(4,E$)
900 _TRK(4,F$)
910 _TRK(4,G$)
920 _TRK(4,H$)
930 _TRK(4,I$)
940 _TRK(4,H$)
950 _TRK(4,J$)
960 '
970 A$="t120 o5 @i2            l16 q7 @s0,0 @k2 @v12 @1 r16 (0
980 B$="@v12 q7 @l4. dfee-dfe l16gg @v14 r2r8c<babg>q8d^4q7r8c<babg>q8g^4.q7f4.b
g>dfd<g>e<bg>e-<ge-
990 C$="r4.c<babg>q8d^4q7r8c<babg>q8g^4.q7f4.g>cdgd<g>gd<gdga
1000 D$="g8.<a>e-ga8.<b->e-ab-8.dgb->c<b->cc<b->c
1010 E$="d8<dddd>c8<dddd b8 dddd r1r2..
1020 F$="@v15 r4.( r1r2( dc<b>c<bq8g^4.q7> )) r1r8 @v12 )
1030 '
1040 _TRK(3,A$)
1050 _TRK(3,B$)
1060 _TRK(3,C$)
1070 _TRK(3,D$)
1080 _TRK(3,E$)
1090 _TRK(3,F$)
1100 '
1110 A$="t120 o4 @i1           l16 q8 @s0,0      @v11         (0
1120 B$="g8.<g>dgb-8.gb->d<a8.dg>d-<a-ga->c<a-cg8.<g>dgb-8.<gb->d>c8.<cg>ce-e-
1130 C$="r4 r1r1r1r1 r1r1r1r1 r1<@v11g4.a4.b-4.>e-4.f2.g4.g-4.<
1140 D$="( g2.g2.g4.g8.g8.b-4.>c4.< ) )
1150 '
1160 _TRK(2,A$)
1170 _TRK(2,B$)
1180 _TRK(2,C$)
1190 _TRK(2,D$)
1200 '
1210 A$="t120 o4 @i3           l16 q8 @s0,0      @v11         (0
1220 '
1230 _TRK(1,A$)
1240 _TRK(1,B$)
1250 _TRK(1,C$)
1260 _TRK(1,D$)
1270 '
1280 A$="t120 o6 l16 q8 @v15 @s1,0 @d2,0 (0
1290 B$="'~@e3 @j28 o7' '*@e2 @j15' '_@e3 @j3 o3'
1300 C$="((3 ~cc*c_g*c_g ) _g32g32ggggg (3 _gg~c_g~c_g ) g32g32ggggg )
1310 D$="((7 ~c*c~c_g~cc ) _g~cc_g32g32gg :
1320 E$="(  _ggg~c_c~c  ) _g32g32gg~c_c~c_g32g32ggggg  )
1330 F$="(3 ~c_c~c_ggg  ) _g32g32ggggg
1340 G$="(  ~c*c~c_g~cc ) _g32g32ggggg ~c_g~c_ggg
1350 H$="((3 ~c*c~c_g*c~cc*c~c_g~cc ) : ~c*c~c_g*c~cccc_ggg )
1360 I$="~c*c~c_g*c~c_g32g32ggggg ) )
1370 '
1380 _TRK(0,A$)
1390 _TRK(0,B$)
1400 _TRK(0,C$)
1410 _TRK(0,D$)
1420 _TRK(0,F$)
1430 _TRK(0,G$)
1440 _TRK(0,H$)
1450 _TRK(0,I$)
1460 '
1470 _PLAYS
```

《リスト3》サンプル・プログラム, R—TYPE

```
100 '
110 CLEAR 1000:_SOUND
120 FOR I=0 TO 1:READ A$,B$:A$=A$+","+B$:_PSET(I,A$):NEXT
130 '
140 '      +0  +1  +2  +3  +4  +5  +6  +7  +8  +9  +A  +B  +C  +D  +E  +F
150 DATA" 31, 31, 14, 15, 14, 13, 12, 11, 10,  9,  9,  8,  8,  7,  7,  6":'No.0
160 DATA"  6,  5,  5,  4,  4,  3,  3,  2,  2,  1,  1,  0,  0,  0,  0,  0"
170 '
180 DATA" 11, 02, +2, +1,  0, -1, -2, -2, -1,  0, +1, +2,  0,  0,  0,  0":'No.1
190 DATA" 0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0"
200 '
210 FOR I=0 TO 2:_ALLOC(I,2000):_ASSIGN(I,I):NEXT
220 A0$="t150 l16 q6 @k8 @h1,0,0,0"
230 B0$="t150 l16 @s0,0      "
240 C0$="t150 l8  s9 m15000"
250 A1$="o5r2v14ed#<b1&r4."
260 B1$="( o5@v12ba# ag f#f ed <ba# ag f#f ed )"
270 F1$="o2eereer":C1$="("+F1$+")"
280 A2$="r2b&a#&g1&r4."
290 A3$="q0{o4cdd#ed#d}1o3 q6 b1"
300 B3$="  {o3cdd#ed#d}1o5@v12ba#agagf#egf#eco4b4"
310 C3$="( o1bbrbbr )"
320 A4$="o5e1 d#2.c8o4b1^8&b1"
330 B4$="("+B1$+")"
340 C4$="("+C1$+")"
350 A5$="o5d1 c#2. o4b8a8"
360 F5$="o2ddrddr":F6$="o2c#c#rc#c#r":C5$=F5$+F6$
370 A6$="b1&b1"
380 A7$="g1 a2r4 f#8e1^8&e1"
390 C7$=F1$+F5$+C1$
400 A8$="b1 o5d2. o4b8a8"
410 C8$=F1$+F5$
420 B9$="g#aa#bo5cc#dd#eff#gg#aa#b g#aa#bo6cc#dd#eff#gg#abo7c"
430 M$=A0$+"(0"+A1$+A2$+A3$:_TRK(0,M$)
440 M$=A4$+A5$+"("+A6$+":" :_TRK(0,M$)
450 M$=A7$+A8$+"))"        :_TRK(0,M$)
460 M$=B0$+"(0(("+B1$+"):" :_TRK(1,M$)
470 M$=B3$+B4$+")"         :_TRK(1,M$)
480 M$=B4$+B1$             :_TRK(1,M$)
490 M$=B9$+")"             :_TRK(1,M$)
500 M$=C0$+"(0"+C1$+C1$    :_TRK(2,M$)
510 M$=C3$+C4$+C5$         :_TRK(2,M$)
520 M$=C3$+C7$+C8$+C3$+")" :_TRK(2,M$)
530 _PLAYS
```

Dr.Dとつぐ美の

㊎パソコン・レクチャー 11

電脳学ワーク・ショップ II

~コンピュータ・システムのしくみ~

by くりひろし

ノイマン式コンピュータは,シリアル・フロー(逐次制御)が動作原理になっている。つまり,「1度に一つの命令(計算)をプログラムの順番どおりに実行する」制御なんだね

★今回は,コンピュータの基本構成についてです。会社などでしか見ることのできないような,大型コンピュータも,みんなの持ってるパソコンも,ルーツが同じなら基本的な中身も一緒(いっしょ)なんですね。

★ノイマン型コンピュータでは,一度に一つのことしかできません。

★チャネル装置とは,多くの装置を時間で自動的に切り換えてやるためのものです。パソコンでは正しくチャネルと呼べる装置はなく(米国の新型パソコン,PS/2は持っている),I/Oコントローラが似たような(ただし1対1の取りつぎ)機能を受け持っています。

★次回はラストのセリフについてです。では,また来月。

その基本機能は
こんな構成になってるよ

制御の流れ
情報の流れ

①制御機能
②記憶機能
③演算機能
④入力機能
⑤出力機能

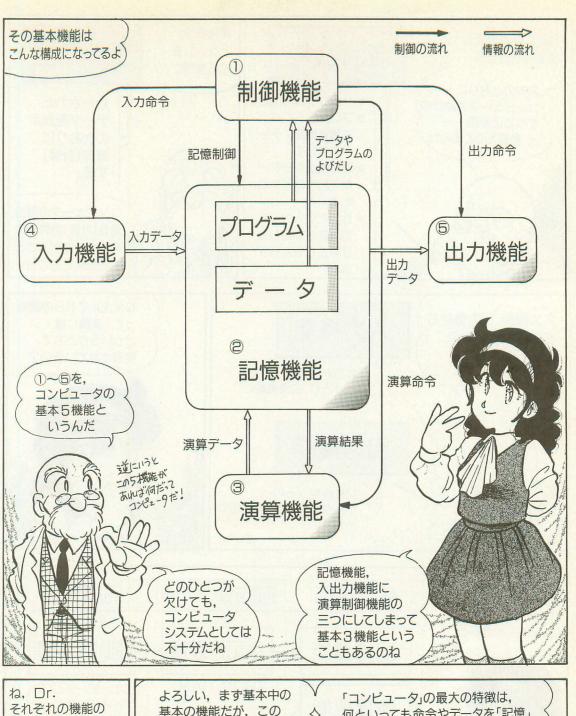
プログラム
データ

入力命令
記憶制御
データや
プログラムの
よびだし
出力命令
入力データ
出力
データ
演算命令
演算データ
演算結果

①〜⑤を，
コンピュータの
基本５機能と
いうんだ

逆にいうと
この5機能が
あれば何だって
コンピュータだ！

どのひとつが
欠けても，
コンピュータ
システムとしては
不十分だね

記憶機能，
入出力機能に
演算制御機能の
三つにしてしまって
基本３機能という
こともあるのね

制御機能

- プログラムを読む
- プログラムに従って演算機能にデータをわたす
- 演算機能からデータを記憶機能にわたす
- 外部との入力・出力機能を開始したり停止させたりする

演算機能
とは, 計算
する機能だ!

演算機能

わたされた
データを指示
のとおりに
演算(計算)
する。

コンピュータの場合,
演算(計算)自体が命
令の実行であること
をおぼえておこう

10年前の大型コンピュータが
今の新型パソコンと同じ位の
性能だから,あと10年も
すれば今の大型コンピュータと
同じ性能をパソコンで
使えるようになるね

ん――
たのしみですね

おまけだけど,ノイマン式
コンピュータに対する,まったく
別の考えかたにもとずく新型
コンピュータは,残念ながら
開発中でまともに実用化
はされていないねえ

並列コンピュータ
とか
第五世代コンピュータ
といわれる
ものだね

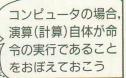
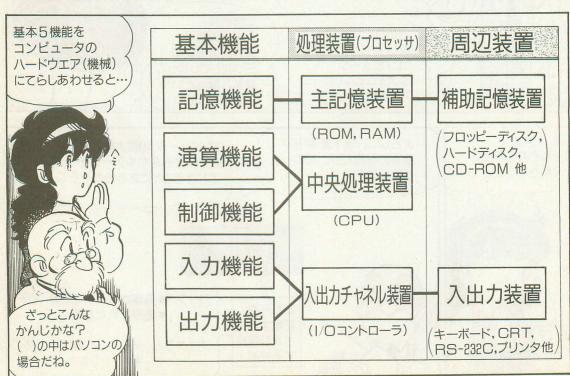
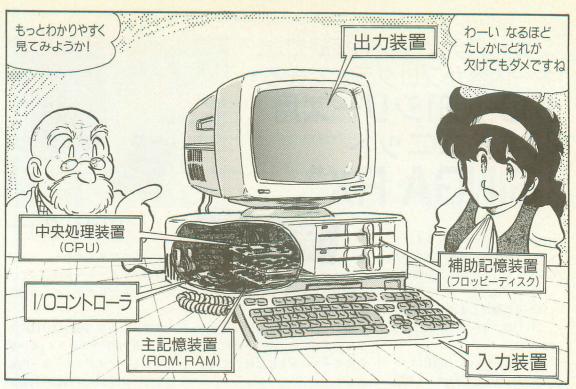
ん――
ざんねんですね

ド,Dr.!
ね,で,でも,
でた!

ん?
はっ!

でーたーつ

れーっ
何だ何だっ

急を告げる展開!!
果して何がでたのか!?

ジョイスティックも接続でき，キー内容がプログラムできる
PC-9801シリーズ用 10キーユニット "GINGA RX"

新発売

丹治 佐一

パソコンでゲームとなると，ジョイスティックが接続できるのならまだしも，キーボードを使用するゲームでは，キーボードを壊れんばかりに操作します。

これでは，キーボードがたまりませんね。

ここで紹介するのは，SNE(エス・エヌ・イー)から発売されているNEC PC-9801シリーズ用"テンキーユニットGINGA RX(価格34,000円)"です。

テンキーユニットだけでも文字が入れられる!?

外観はフル・キーボードのテンキー部分を切り放したようなもので，10キー部分の上にカーソル・キーやESC，STOP，BS，INS，DEL，SPACEといったキー(ファンクション・キー部分)が並びます。

これを見てもちょっとしたキー操作がこれだけで行なえそうです。

おもしろいことに，このテンキーユニットにはロックタイプの"SHIFT"キーが付いているのです。

10キーでは通常"SHIFT"キーなんて不要ですよね。それが，この10キーユニットには付いているのです。

さて，このキーは何をするのかというと，キーボードのSHIFT操作を行なうのには変わりありませんが，10キーが英字キーモードになってしまうのです。

つまり，キートップの上部に書かれている英字が入力できるのです。フル・キーボードのように使い勝手はよくありませんが，とにかくフルキーを使ったのと同じように英字が入れられるのです。

プログラム・モードでオリジナル・キーに変身！

このGINGA RXは単なる10キーユニットではありません。

プログラム・モードによって，キー内容をプログラムできるのです。

本体横にある"PRO/AUTO"スイッチをPRO(プログラム)モードにすると，プログラム・キー内容になり，オリジナル内容の利用ができます。

SHIFT操作と併用(へいよう)すれば，上部のカーソル・キーなど，ファンクション・キー部分を含め，全部で37キーの内容が利用できるのです。

ジョイスティックもプログラム

ジョイスティックの方向キーなどをキーボードの数字キーなどに割り当てて利用しますが，方向キーに割り当てられたキー内容が変更になったとき，そのジョイスティックは利用できなくなります。

そこで"GINGA RX"では，ジョイスティックが接続できるポートを用意し，アタリ仕様(MSX仕様)のジョイスティック(DEMPAのXE-1 PROなど)を接続したとき，その対応するキーがプログラムできるようになっています(PROモード)。

つまり，トリガボタンがスペースのソフトでも"Z"キーのソフトでも，プログラムすれば自由にキーが割り当てられるのです(AUTOモードでは，方向キーが10キーに，トリガがスペース，RETURNキーまたはSHIFTキーONによってZ，Xキーに割り当てられています)。

オートモード(AUTO) SHIFT-OFF時のパターン

F1	F2	F3	F4	F5
ESC	STOP	BS	⇦	⇧
F6	F7	F8	F9	F10
INS	DEL	SPACE	⇨	⇩

7	8	9	=	SHIFT
4	5	6	−	／
1	2	3	+	*
0	,	.	RETURN	

オートモード(AUTO) SHIFT-ON時のパターン

F1	F2	F3	F4	F5
A	B	C	D	E
F6	F7	F8	F9	F10
F	G	H	I	J

K	L	M	N	SHIFT
O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X
Y	Z	SPACE	RETURN	

《第1図》10キーユニットのキー内容

接続は簡単！

GINGA　RXには，キーボード端子とジョイスティック端子が付いています。

接続は，パソコンのキーボード端子に“10キーユニット”のコードを接続し，その10キーユニットのキーボード端子にパソコンのフル・キーボードを接続します。早い話，パソコンとフル・キーボードの間に10キーユニットが入ると考えてください。

そして，ジョイスティックを“10キーユニット”のジョイスティック用端子に接続します。パソコンの電源を入れれば，10キーユニットがフル・キーボードと同様に利用できます(このとき，AUTOモードにしておくと，はじめから入っている決められたキー内容となる)。

プログラムの方法

さてプログラムの方法ですが，隠しワザのようなキー操作を行なってプログラム・モードに入ります。

操作は，パソコンの電源をOFFにし，10キーユニットの“1”と“3”キーを押しながら，パソコンの“電源”を入れます。これでOK!

リセット操作ではプログラム・モードに入りません。必ず電源OFFの状態からはじめてください。

1と3キーを押しながら，BASICが立ちあがるのを待ちます。

FILESなどの入力になれば，キーを離してもかまいません。

ハードディスクやMS-DOSが立ちあがっても利用できます。

この状態では何の表示もありませんが，10キーユニットの上部にある“ESC(f1)キー”か“STOP(f2)キー”を押します。“ESC”キーではキーボードのプログラムとなり，“STOP”キーではジョイスティックのプログラムとなります。

操作後，画面にメッセージが表示され，プログラム・モードに入ったことをしめします。表示されるとおりに，1キーずつ入れたいキー内容を“フル・キーボード”のキーを押して入力します（10キーからキーコードの入力も可能）。

入力は通常1文字ですが，フル・キーボードのファンクション・キーを押せば，15文字程度の文字が入れられます(ESCやSTOPキーを押してプログラム・モードに入る前に，KEY命令でファンクション・キーに文字を設定しておく)。

このようにして，フルキーではできないオリジナル・キーボードが作れるのです。

プログラムした内容は，内部のニッカド電池によって，電源OFFでも約3か月保存してくれます。よって，一度プログラムすればOK！即，利用できるのもうれしいですね。

GINGA　RXの対応機種

- PC-9801シリーズの32ビット機を含むすべてのデスクトップCPU(初期の9801は別売のI/Oケーブル(価格6,000円)を利用)
- PC-98LV，LXシリーズ(PC-9801LV-01（価格12,500円）が利用できる機種)
- EPSONのPC-286/386シリーズのデスクトップ型
- EPSONのラップトップ型PC-286LS/386LS(PCLTP2（価格17,000円）が使えるすべての機種)

◀《写真1》これでフル・キーボードが壊れる心配がなくなった。PC-9801シリーズ用10キーユニット“GINGA RX(価格43,000円)”

◀《写真2》本体横には，はじめから設定してあるキー内容を利用する“AUTO”モードと自分でプログラムしたキー内容を使う“PRO”モードを切り替えるスイッチがある

◀《写真3》本体後部には，フル・キーボードを接続する端子と，アタリ(MSX)仕様のジョイスティックが接続できる端子がある

◀《写真4》接続は，10キーユニットのコードをパソコンのキーボード端子に接続すればOK（このとき電源はOFFにしておくこと）

◀《写真5》フル・キーボードを接続することもできる。10キーユニットのキーボード端子に，パソコンからはずしたフル・キーボドを接続すればよい

◀《写真6》GINGA RXを使えば，アタリ（MSX)仕様のジョイスティックが接続できる。写真は，電波マイコンソフトのジョイスティックXE1-PROを接続てみた

◀《写真7》プログラム・モードに入るには，このように1と3キーを押しながら“電源”を入れる。モードはAUTO/PROどちらでもよい

◀《写真8》10キーユニットのESCキーを押して，キーボードのプログラム・モードに入ったところ。指示にしたがって，キー内容を設定する

◀《写真9》同様に10キーユニットのSTOPキーを押して，ジョイスティックのプログラム・モードに入ったところ。指示された方向に対応させたいキーを入力する

プロを目ざす諸君集まれ!
内藤寛のゲーム・プログラミング道場

みなさんこんにちは。さてさて先月行なわれたレースの結果ですが，予選13番手（15番手までが決勝に出れる),決勝11位という私にとって大変不本意な順位に終わってしまいました。シートがどうも私の体形に合わないらしく，おしりが痛くなっちゃって。次回は10月10日だ！こんどこそ納得(なっとく)いく成績をおさめるぞ！

内藤先生のプロフィール

中学生のころからゲームが大好きで，パソコンに興味を持ち，最初はPC-6001でBASICのプログラミングにチャレンジ。高校生になってからアルバイトとしてゲーム・プログラマーへの道の第一歩をふみだす。その後マシン語をマスターしMSXなどのゲームを続々と発表。

現在は，チュンソフト社の取締役開発部長として，ドラゴンクエストのプログラミングの責任者の要職にある。

内藤先生こんにちは。PC—8801 MA 2を買って2か月になりますが，マシン語のことがまったくわかりません。どうか，わかりやすく教えてください。

〔大阪府門真市・谷本浩二＝15才〕

だれでもわりに簡単にプログラムを入力したり，組んだりできる言語といえば，まずBASICだよね。なんとなく英語感覚で，理解しやすく，エラーなんかも発見しやすいしね。

でも速度が遅いのでシューティング・ゲームなんかには向いていないよね。なぜスピードが遅いのかというとだね，BASICはコンピュータがプログラムを実行していることを人間用に翻訳(ほんやく)しているわけで，逆にいえば，コンピュータは人間用のBASICという言語をコンピュータ用の数字に置き換えながら実行しているわけなんだ。

この翻訳のことをインタープリタなんて呼んでいるけど，実はこの処理に時間を取られているために，遅くなっている。

最初に一度だけこの翻訳をすべて行なってしまい，そのあとの実行のときには，コンピュータ用の数字に置き換えてしまう便利なツールがコンパイラというもの。C言語なんかもこのコンパイラを使って，翻訳してしまうんだ。

このコンパイラさえあればBASICで組んでも速いプログラムができそうだけど，つぎに説明するアセンブラ言語のほうがもっと処理速度の速いプログラムを組むことが可能なんだ。

さて，このアセンブラ言語というものが実はみなさんの憧れ(あこが)の的のマシン語とすごく密接な関係にあるんだ。

アセンブラ言語というのは簡単にいうと，マシン語を人間が理解するのに必要な最低限の言語っていうことになるかな。

要するにマシン語をマスターするためにはこのアセンブラ言語を憶(おぼ)えちゃえばいいわけなんだよ。

これ機種によって多少ちがいはあるけどAレジスタというBASICでいう変数みたいなもんがあるんだけど，この内容に5を足したいときに，PC88などに使われているZ−80というCPUでは

C6　05

って命令するんだ。2バイトのマシン語コードだけどこんなのだけ見たって何だかさっぱりわかんないでしょ。これをアセンブラ言語であらわすと

ADD 5

というふうに書くんだ。これだとほら，わかりやすいでしょ。同じようにAレジスタの内容を1増やすのは，それぞれ

3C　　INC　A

サブ・ルーチンからもどるには

C9　RET

というふうになっているわけ。

しかし，このアセンブラ言語，最初に言ったようにマシン語コードと1対1の最低限の命令しかないわけで，掛け算，割り算や，BASICのPRINT文やFOR~NEXTなんていうのはないからね。また，エラー何行なんてのもでないよ。BASICは入力したプログラムをすぐに実行させることができるけど，マシン語はエディタってところでちょっとは人間にもわかりやすい形でプログラムを書いて，それをアセンブラってのでコンピュータの頭脳で理解できるようにして，さらにリンカでそのプログラムをそのマシンやDOSや環境にあった形になおしたり，配置したりするんだ。

とってもたいへんだよね。

でもなぜこんなにちがうのかっていうと，僕たちがBASICでプログラムを書いたり実行させたりするときはいつでもBASICのシステムがめんどうをみてくれているんだ。

カーソル・キーでカーソルが移動したり，キーボードの“A”を押したら画面にも“A”が現れることでさえ，だれかがそのプログラムを書いてBASICに組込んでおいてくれたからできるんだ。

でもマシン語を実行させるとき

は誰も助けてくれない。自分のめんどうは自分で見なければならないんだ。

でもなにかの格言にもあるよね，“神は自ら(みずか)を救うものを救う”って。マシン語をマスターできれば，そのマシンのすみずみの機能まで活用できるし，しかも高速だ。ファイトのある人はトライしてみよう。

ぼくはMSX 2を持っています。ドラクエ・シリーズのように文字を表示するウインドゥを作り，ウインドゥに文字を表示させ，ウインドゥが文字でいっぱいになったら文字をスクロール・アップさせるには，どうやったらいいのでしょうか。

〔青森県南津軽郡・長谷川 淳15才〕

まーはっきし言って単純なんだよ。ドラクエの場合は濁点(だくてん)や反濁点の付いた文字は基本的に持っていないから，文字と文字の行間は1行空いているんだよね。この濁点用の行があることで，ウインドゥに文字がいっぱいになったときに，なめらかにスクロールが行なわれているように見えるんだ。どういうことかと言うと，この通常濁点しか入らない行にスクロールのとき，一瞬に，その下の行に書かれている文字を書いちゃうんだ。そしてすぐそのあともう1段スクロールさせて通常の位置に戻す。

よってスクロール・アップはその中間の部分を含めて2回行なっているわけだね。サンプル・プログラムをわかりやすくBASICで書いておいたから，効率よく書きなおしてみてはどうかな？（リスト1）

また，バッファという言葉がでてくるけど，この言葉の意味は，一時的にデータを記憶することで，ここでは出力した文字をスクロールのために再度使用するので，その間のデータ保存に必要なんだね。

《リスト1》文字のスムーズ・スクロールのサンプル・リスト

```
100 GOSUB 200                               初期設定
110 GOSUB 300                               出力文字をセット
120 GOSUB 400                               文字を出力
130 GOSUB 500                               カーソル移動及びスクロールチェック
140 GOTO 110                                繰返す
200 DIM MESSAGE(180)                        メッセージバッファ
210 X=0:Y=0                                 カーソル初期位置
220 WIDTH 40,20:CLS 3                       画面消去
230 FOR I=0 TO 179:MESSAGE(I)=32:NEXT I バッファをスペースでうめる
240 LOCATE 0,0:PRINT "┌────────────┐"
250 FOR I=1 TO 8:LOCATE 0,I:PRINT "|                    |":NEXT I
260 LOCATE 0,9:PRINT "└────────────┘"
270 RETURN
300 MOJI=INT(RND(1)*50)+50                  テスト的に文字を乱数でセット
310 RETURN
400 LOCATE X+1,Y+2:PRINT CHR$(MOJI);        文字表示
410 BEEP                                    音を鳴らす
420 MESSAGE((Y+1)*20+X)=MOJI                文字をバッファに格納
430 RETURN
500 X=X+1                                   カーソルを一つ右へ
505 IF X>19 THEN X=0:Y=Y+2 ELSE RETURN      X方向の限界まで来たか？
510 IF Y>6 THEN Y=6 ELSE RETURN             Y方向の限界まで来たか？
520 GOSUB 530                               スクロール1回め
                                            （2回目はこのまま530行にいくので呼ぶ
                                              必要は無い）
530 FOR YY=1 TO 8                           Y方向の幅
540  FOR XX=0 TO 19                         X方向の幅
550   MESSAGE((YY-1)*20+XX)=(MESSAGE(YY*20+XX))        1行下の文字を1行上へ
560   LOCATE XX+1,YY:PRINT CHR$(MESSAGE((YY-1)*20+XX)); その文字を表示
570  NEXT XX
580 NEXT YY
590 FOR I=0 TO 19:MESSAGE(160+I)=32:NEXT I             最後の一行をスペースに
600 RETURN
```

Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

ハードウエア・スクロール・ゲームに挑戦！

おなじみ編集部

影：うんご〜，ZZZ…。

つぐ美：あいかわらず寝てますね，影さんは。

編：そのほうが仕事がはかどるからそっとしておきましょう。

影：お，落ちる〜。ムニャムニャムニャ。

つぐ美：夢を見ているようですね。

影：うわーっ，ハッ！うん？ここは？……夢か。助かった〜。

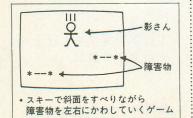
編：ずいぶんうなされていたようですが。

影：いやね，つぐ美ちゃんとその他大勢に追いかけられて，逃げてたらビルの屋上なんだよ。それで，あっと思ったら，ビルからヒューッと…。

編：そこで目がさめたというわけですか。

Dr.D：ほほう。落下か。こいつはおもしろい題材じゃな。

影：おっ，突然現れないでくださいよ。こっちは本当に危なかったんだから，なにがいい題材ですか。

Dr.D：さすが，アイデアの提供者影くんじゃ。今月は，これでいこう。

《第１図》今月のゲーム

つぐ美：影さんがビルから落ちるゲームですね。

影：ヒドイ！ヒドすぎる。それなら同じスクロールということで視点を変えて，こういうゲームにしましょう。

Dr.D：第１図じゃな。

影：スキーをつかってかっこよく悪の手から逃げる正義の人，ミスター影というわけです。

今月の課題：ハードウエア・スクロール・ゲームに挑戦

Dr.D：では本題にはいろう。このゲームではハードウエア・スクロールという機能を使う。といってもなにも機械語でガシガシ作るものではない。

編：リストを見るときに上にサーッと流れていくいくアレです（第２図）。

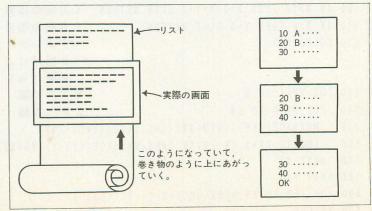
Dr.D：そのとおり。この機能はどんな機種にもついているゾ。リスト１を実行してみなさい。１から100までの乱数をつぎつぎと表示するプログラムじゃナ。

影：お〜っ。スゴイ速さで上に流れていく〜！

編：数字を読んでいるヒマなどありませんよ，これは。

Dr.D：まァ，こーいった機能は本来リストを見たりするときに使うもんじゃが，これをゲームに応用してやるんじゃナ。ここでは，たとえば数字ではなく障害物を表示してやるんじゃ（リスト２）。

影：お〜っ！ 障害物「＊──＊」がつぎつぎと上に昇っていく。

Dr.D：たった３行のプログラムで，ゲームの基本となる部分ができてしまったワケじゃナ。ここで，20行に使われているTABという命令じゃが，これはPRINTする際，左から何番目の位置に表示しなさいという意味を持つ命令じゃ。今まではLOCATE文を使ってきたが，今の段階では縦の位置は関係ないので，これを使ってみた。

《第２図》スクロールとは

《リスト1》乱数がスクロールするプログラム・リスト

```
10 A=INT(RND(1)*100)+1 ———Aに1〜100の乱数を与える
20 PRINT A ———Aを表示
30 GOTO 10 ———10行へ
```

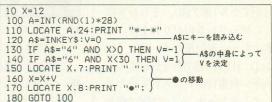
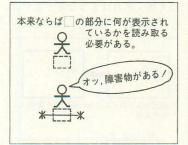
《リスト2》障害物がスクロールするプログラム・リスト

```
10 A=INT(RND(1)*28)
20 PRINT TAB(A);"*--*" ——左からAの位置へ*--*を表示
30 GOTO 10
```

《リスト3》自分のキャラを表示させたプログラム・リスト

```
10 A=INT(RND(1)*28)
20 LOCATE A,24:PRINT "*--*"
30 LOCATE 12,7:PRINT " "; ———スクロールした●を消す
40 LOCATE 12,8:PRINT "●"; ———●を表示
50 GOTO 10
```

《リスト4》自分のキャの操作を加えたプログラム・リスト

```
10 X=12
100 A=INT(RND(1)*28)
110 LOCATE A,24:PRINT "*--*"
120 A$=INKEY$:V=0 ———A$にキーを読み込む
130 IF A$="4" AND X>0 THEN V=-1 } A$の中身によって
140 IF A$="6" AND X<30 THEN V=1 } Vを決定
150 LOCATE X,7:PRINT " "; }
160 X=X+V                  } ●の移動
170 LOCATE X,8:PRINT "●"; }
180 GOTO 100
```

《第3図》当たり判定は自分のすぐ下を読みとる

《第4図》配列のかしこい使いかた

《第5図》配列による当たり判定

影：今月はなんだかテンポが速いですねエ。もうゲームの基(もと)ができてしまったんですね。

操作するキャラを表示

編：つぎは正義(?)の人，影さんを表示するワケですが。

Dr.D：影クンは"●"でよいだろう。これを定位置に表示してやるだけじゃ(**リスト3**)。ここで**リスト2**とちがった点は，影君を表示したこと，障害物を表示する際もLOCATE文を使っているところだナ。

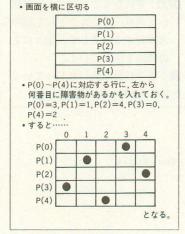
影：私はただの"●"？

Dr.D："●"を動かすようにしたのが**リスト4**。ここではキー入力にINKEY$を使ったが，機種によってはSTICK関数(MSX，X1)やINP関数(PC80)等を使ってやったほうが入力がスムーズに行なえるゾ。

障害物との当たり判定

編：さてさて，影さんが障害物に当たったときの処理ですが。

Dr.D：まず，障害物に当たったかどうかを判定してやらねばならん。

編：それをどうやって処理するかがポイントですネ。

Dr.D：ウム。本来ならこの手のプログラムは**第3図**のように画面に何が写っているかを直接読みだしている場合が多い。

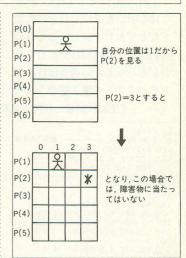
編：なるほど。自分のすぐ真下になにかあれば衝突(しょうとつ)というわけですネ。

Dr.D：そのとおり。ところが，この画面を読み込む関数というのが機種によってまちまちなんじゃナ。なかにはそのような関数を持っていない機種もあるんじゃ。

編：それでは困ってしまいますネ。

Dr.D：そこで，配列を使ってこれを解決してやるわけじゃナ。

編：以前にも使った仮想(かそう)画面とかいう方法ですか？

Dr.D：今回はちとちがう。画面を横に(行ごとに)区切ると，それらの各行に障害物はひとつしかない。そこでそれを利用して，各行に対応する行列を定義しておき，左から何番目に障害物があるかをそこに入れておくんじゃ(**第4図**)。

編：なるほど。そうすると，自分のいるY座標の配列にある値と自分のX座標を比べれば，障害物に当たったかどうかわかるワケですネ(**第5図**)。

Dr.D：そのとおり。ところで，その配列じゃが，画面全部について定義してやる必要はない。障害物は上へ上へと流れているから自分より上の障害物は無視できるワケじゃナ。そうして判定もつけたのが**リスト5**じゃ。120〜140行は，スクロールに合わせてPの内容を動かしているというわけじゃナ。

影：なんだかさっきまでのスピード感がなくなりましたネ。

編：確かに…。

Dr.D：それは120〜140行がクセ者だったからじゃナ。ここではPの配列をスクロールに合わせて動かしている(**第6図**)。ところがこれをわざわざ動かさなくてもいいようにする方法もあるん

じゃヨ。自分のY座標と画面の一番下のY座標との間は常に一定だ。そこでHYという変数を使ってあたかもPの内容がスクロールしているように見せることができる(**第7図**)。それを実際に使っているのが**リスト6**。

影：お〜。速い速い！

Dr.D：HYは今障害物を表示するとき，何番目のPに入れるかを示すものじゃナ。そしてHYの値から16を引いたものが自分の座標となるワケじゃ。もっとも負の数(0より小さい数)がでたら都合が悪いからその場合は17を足してやることで**第7図**のような処理ができる。

編：余計なFOR〜NEXT文を取り除くとこんなに速くなるんですネ。

難易度を設定してゲーム完成

影：Dr.しかしこれ，速いのはいいんですけど，障害物が多くてよけきれませんョ。

編：この速さでは少しキビしいですよ。

Dr.D：それならこうしよう。何回かスクロールするごとに1個障害物がでる。そして，徐々にその間隔を縮めていく。

編：徐々に難易度があがっていくというワケですネ。

Dr.D：そうして完成したゲームが**リスト7**だ。TMという変数が何回ごとに障害物を表示するかという値を表す。スクロールした数はLで数えている。そしてSC(スコア)が50の倍数になるごとにTMを減らしている。

影：さァ，ゲームだ！

編：あくまでも正義をきどってる影さんです。

つぐ美：来月はどうなることやら……。

《リスト5》当たり判定を加えたプログラム・リスト①

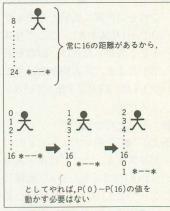
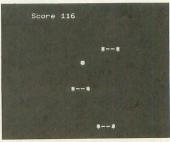
```
10 X=12
20 DIM P(24)  ――――――配列Pの定義
100 A=INT(RND(1)*28)
110 LOCATE A,24:PRINT "*--*"
120 FOR I=8 TO 23
130   P(I)=P(I+1)   ――――スクロールに合わせてPの中身を変える
140 NEXT I
150 P(24)=A
160 A$=INKEY$:V=0
170 IF A$="4" AND X>0 THEN V=-1
180 IF A$="6" AND X<30 THEN V=1
190 LOCATE X,7:PRINT " ";
200 X=X+V
210 LOCATE X,8:PRINT "●";
220 IF P(8)+3<X OR P(8)>X THEN GOTO 100 ――――障害物に当たらなかったら
                                              100行へ
230 LOCATE X,8:PRINT "X"
```

《リスト6》当たり判定を加えたプログラム・リスト②

```
10 X=12
20 DIM P(16)
30 HY=0
40 FOR I=0 TO 16:P(I)=32:NEXT I
100 A=INT(RND(1)*28)
110 LOCATE A,24:PRINT "*--*"
120 HY=HY+1:IF HY>16 THEN HY=0 ――――HYを1ずつ増やす。16を越えたら0にもどす
130 P(HY)=A ――――――――――――HY番目のPに障害物の座標を入れる
140 A$=INKEY$:V=0
150 IF A$="4" AND X>0 THEN V=-1
160 IF A$="6" AND X<30 THEN V=1
170 LOCATE X,7:PRINT " ";
180 X=X+V
190 LOCATE X,8:PRINT "●";
200 Y=HY-16:IF Y<0 THEN Y=Y+17
210 IF P(Y)+3<X OR P(Y)>X THEN GOTO 100
220 LOCATE X,8:PRINT "X"
```

《リスト7》今月のゲーム。4 6キーで左右に動く

```
100 DIM P(16)
110 CLS
120 X=12:SC=0:HY=0:L=0:TM=8
130 FOR I=0 TO 16:P(I)=32:NEXT I
140 L=L+1:IF L<TM THEN A=35:LOCATE 0,24:PRINT:GOTO 170 ―LがTMを越えたら
                                                        障害物を表示
150 L=0:A=INT(RND(1)*28)
160 LOCATE A,24:PRINT "*--*"
170 HY=HY+1:IF HY>16 THEN HY=0
180 P(HY)=A
190 SC=SC+1:IF (SC MOD 50)=0 THEN TM=TM-1 ――スコアを1増やし,50ごとに
                                              難易度をあげる
200 LOCATE 0,0:PRINT "Score";SC
210 A$=INKEY$:V=0
220 IF A$="4" AND X>0 THEN V=-1
230 IF A$="6" AND X<30 THEN V=1
240 LOCATE X,7:PRINT " ";
250 X=X+V
260 LOCATE X,8:PRINT "●";
270 Y=HY-16:IF Y<0 THEN Y=Y+17
280 IF P(Y)+3<X OR P(Y)>X THEN GOTO 140
290 LOCATE X,8:PRINT "X"
300 LOCATE 8,12:PRINT "GAME OVER"   ┐
310 IF INKEY$<>CHR$(32) THEN GOTO 310 ┘――ゲームオーバーの処理
                 └――スペース・キーで再スタート
320 RUN
```

《第6図》リスト5の120〜140行では何やってる？

《第7図》スクロールしているようにみせる

▲ゲーム画面

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

『PC-8801FE』で，ディスクBASIC，日本語BASICのいずれかを使うときには，システム・ディスク「PC-88D41－2W』を使うようですが，他の機種に付属している物ではだめなのでしょうか？

〔愛知県小牧市・**斎藤泰之15才**〕

『PC-8801FE』で，ディスクBASICやN88日本語BASICを使用するためには，別売のシステム・ディスク『PC-88D41－2W』(価格16,000円)が必要です。

他の機種のシステム・ディスクについてですが，『PC-8801FE』のディスク・ユニットが2D（両面倍密度）ですので，『PC-8801mkII SR/FR/PC-8801FH/FA』などのシステム・ディスクが使用できますが，『PC-8801FE』には，『PC-88D41－2W』を使用することをおすすめします。

〔回答者：**猫**〕

僕は『PC-8801mkIIFR』を持っています。先日ある本にマシン語のソースリストが載っていたのですが，入力のしかたがわかりません。どのようにしたらいいのでしょうか。

〔東京都足立区・**横関　透15才**〕

マシン語を入力する場合の方法についてですが，まずディスクBASICを立ちあげます。

N88ディスクBASIC上で，マシン語を格納しておくための領域をまず確保します。

もし&HB000番地から上をマシン語領域として確保する場合には，下記のように，

CLEAR，&HB000

とします。つぎに，モニタモードに入ります。

MON

そして，Eコマンド，もしくはSコマンドを使用してマシン語を入力します。

●Eコマンド

Eコマルドは，スクリーン・エディタの機能を用いて画面上に表示されたメモリの内容を更新していきます。

E<開始番地>

&HB000から入力する場合には，h]に続き，

h]EB000

とします。

●Sコマンド

Sコマンドは，メモリの内容を確かめたり変更するためのコマンドです。メモリの内容を1バイトずつ確かめながら入力ができます。

S<開始アドレス>

h]SB000

以上で，メモリ上にマシン語が書き込まれます。なお，くわしいコマンドの使用方法は，各本体に添付のプログラマーズマニュアル，もしくはユーザーズマニュアル等を参考にしてください。

〔回答者：**シマ猫**〕

『PC-98DO』にサウンドボードIIを接続することはできるのでしょうか？

〔大阪府富田林市・**早乙女智之17才**〕

残念ながら，『PC-98DO』および『PC-9801』シリーズにサウンドボードIIを接続することはできません。また，『PC-9801』シリーズ用のサウンドボードIIも現在のところ発売されておりません。

〔回答者：**猫**〕

『PC-9801UV11』で，パソコン通信をするのに必要な物を教えてください。また，NTTにはどのような手続きをすればいいのですか。

〔秋田県仙北郡・**伊藤敏幸13才**〕

パソコン通信（各種BBS，データベースにアクセス）を行なう場合，そのサービスを行なっているところで環境を設定していますので，各サービスで設定している環境にあった回線機器等が必要になります。

回線機器とは，回線（公衆回線等）を使用するために必要な，モデムや音響カプラのことです。回線機器を使用する場合には，電話局等への申請が必要です(PCシリーズのモデム等の場合は，添付されている申請書に必要事項を記入し，最寄りの電話局へ提出していただく必要があります)。

また，各BBS，データベースを利用するための環境には，回線機器の他に推奨本体(パソコン)，ソフトウエアを設定している場合がありますので，各サービスを提供しているところと確認を取る必要があります。

〔回答者：**猫**〕

NECからだしている『インスタントミュージック』を手に入れることのできる場所と価格を教えてください。
〔名古屋市東区・**石田健一16才**〕

当社から発売しておりますソフトウエア(『インスタントミュージック』等)は，お近くのパソコン・ショップやマイコン・ショップ等で販売しております。

お近くのNEC販売店が御不明の場合には，パソコンインフォメーションセンター等へ電話でお問い合わせください。

『インスタントミュージック』の価格は14,000円です。
〔回答者：**猫**〕

任天堂

先日，ファミリーコンピュータ・ディスクシステムのことで近くの店の人に「ディスクのパッドやヘッドは使っていると減っていくのですか」と聞いたら，「減らない」とのことでした。説明書には耐用回数10,000回などと書いてあるのにどういうことでしょうか。また，もし使いきったとしたらどうなるのでしょうか？ そのとき交換してもらうにはどうすればいいのでしょうか。教えてください。
〔新潟県上越市・**五十嵐幸雄？才**〕

ディスクシステムに使われているヘッドやパッドは使いかたにもよりますが，使ううちに減っていくというのは本当です。すぐに減ってしまうということはないのですが，説明書にあるとおりヘッドは100時間くらい，パッドは10,000回くらいが交換の目安になります。

それぞれの部品の交換については，パッドは価格100円（消費税込み103円）に送料62円で販売しています。消費税込みの代金(部品価格と送料)を添えて，送付先（あなたの住所，氏名，できれば電話連絡先）を忘れずに書いて，任天堂まで注文してください。ヘッドのほうは精密な調整が必要ですので，任天堂まで交換修理依頼でだしてください。部品代2,000円と交換調整費2,500円で合計4,500円（消費税込みで4,635円）です。

ヘッドやパッドを長持ちさせるには，予防のためのヘッドやディスクカードのクリーニングが効果的です。
〔回答者：**マリオ**〕

僕はファミコンを持っているのですが，画面が少し変になってしまいます。ゲームは続けられるのですが，文字がだんだんと変わってきたり，同じ文字が2行でてきたりします。RF SWITCHを買って取り替えてもだめでした。友達のファミコンだと映るので本体が悪いのだと思うのですけど，以上の症状でどこが悪いのか，また修理にだしたらいくらかかるのか教えてください。
〔群馬県伊勢崎市・**佐藤　亘15才**〕

ファミコン本体，とくに基板の故障と考えられます。症状をくわしく書いて任天堂まで修理依頼でだしてください。修理代金はおおよそですが，基板のCPUを交換した場合で6,000円くらいです。代金の支払いは修理できあがり品の受け取り時となります。

あなたの住所と名前（できれば電話連絡先）も忘れずに書き添えてください。
〔回答者：**マリオ**〕

ディスクカードのエラー20(ディスクトラブル)がでてしまいました。エラー20を説明書で見てみると，ディスクカードの信号が読み取れないと書いてありますが，そのディスクカードはもう直らないのでしょうか。もし直るのならば，いくらぐらいかかるのでしょうか。また，黄色のディスクと青色のディスクとでは直すのにかかる料金はちがうのですか。ちなみに僕のディスクは青です。
〔茨城県日立市・
大沼浩二？才〕

エラー20は根本的に故障ではないと思います。

このエラーがでるのは，『ファミコン探偵倶楽部』をはじめとする，前編，後編になったゲームのディスクカードをプレイするときに，前編を終了したディスクカードを先に入れていないとエラー20がでます。この他のゲームでエラー20がでる場合は，別の原因でディスクカードが故障していると思われます。修理代金は黄色，青色とも同じで500円(消費税込みで515円)です。ゲーム名と症状をくわしく書いて，あなたの住所と名前，できれば電話連絡先を添えて送ってください。
〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(X68000)

『X-BASIC』には，PEEK，POKEがありません。これに相当する命令はありますか。
〔宮城県仙台市・**相沢裕？才**〕

『X-BASIC』には，PEEK，POKEはありません。PEEK，POKEの命令を実行するには，アセンブラで外部関数を作ることが必要です。

つぎの書籍にPEEK，POKEの実例をはじめ，外部関数の作りかたが掲載されていますので，参考にされたらいかがでしょうか。

『X68000
ベスト・プログラミング入門』
千葉憲昭著　技術評論社
価格2,800円
〔回答者：**多田太郎**〕

『X68000ACEHD』で，BASIC使用中，どのようにしたら漢字を使うことができますか。
〔大分市・**首藤　剛16才**〕

『X68000ACE』上で漢字を入力するには，辞書ディスクをドライブ1に挿入します。そして[CTRL]キーを押しながら[XF1]キーを押します。すると，日本語フロント・プロセッサが起動をし，画面下に日

《リスト1》アスキー・データをファイルに記録するプログラム・リスト

```
1000 /*        RS-232Cからアスキーデータを読み
1010 /*        ファイルに出力
1020 str fn1="AUX"                  /* RS-232Cディスクリプタ
1030 str fn2="a:rsget.dat"          /* 出力ファイル名
1040 str dummy
1050 int fp1,fp2,c1
1060 /*    main
1070   print "準備が出来たら何かキーを押してください"
1080   dummy=inkey$
1090   fp1=fopen(fn1,"r")           /* AUX オープン
1100   fp2=fopen(fn2,"c")           /* 出力ファイルオープン
1110     while c1<>&H1A             /* &H1a(eof)が来るまでループ
1120         c1=fgetc(fp1)
1130         fputc(c1,fp2)
1140     endwhile
1150   fclose(fp1)                  /* AUX クローズ
1160   fclose(fp2)                  /* 出力ファイルクローズ
1170 end
```

本語ガイドラインが表示されます。

ここで日本語変換を行ないます。日本語入力と変換については，取扱説明書3－1,「日本語を入力する―日本語フロント・プロセッサー―」に記載されていますので，お読みになってください。

なお，再び CTRL ＋ XF1 を押すと，日本語フロント・プロセッサが動作をやめ，ガイドラインが消えます。

〔回答者：**多田太郎**〕

『X68000』で使用できるフロッピーディスクは5″2HDのみですか。2DDは使用できないのですか。

〔神奈川県横浜市・**モジのすけ16才**〕

『X68000』に内蔵のフロッピーディスク・ドライブは，5″2HD専用です。5″2DDは使用することができません。

〔回答者：**多田太郎**〕

『PC-9801』とのデータ転送をしたいのですが，『X-BASIC』でRS232Cを制御する方法を教えてください。

〔長野県北佐久郡・**小宮山博志15才**〕

『X-BASIC』では，RS232Cの制御は特別な方法を取らず，まとまったデータを送るという意味で，ファイルというとらえかたで扱います。“fopen”“fread”“fwrite”などのファイル処理の関数で，デバイスは“aux:”を指定してデータの送受信を行ないます。

かんたんな通信プログラム（RS232Cからアスキー・データを読み，ファイルに記録するプログラム）を載せますので（**リスト1**），参考にしてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

辞書ディスクをバックアップしようとしましたが，ディスク挿入の際「Human. sysが見つかりません」というメッセージが表示されました。どうしたらよいのでしょうか？

〔静岡県清水市・**匿名希望19才**〕

辞書ディスクにはHuman. sysが入っていませんので，辞書ディスクを挿入しても起動することはできません。辞書ディスクをバックアップするときにはまず，システム・ディスクを挿入しHuman 68Kを起動させてから行ないます。

ビジュアルシェルでバックアップをする場合には，Aドライブに辞書ディスクを入れ替え，画面右のコピーアイコンを操作して行ないます。

コマンド・モードで行なう場合には，Command. Xを実行した後，

DISKCOPY A：B：↵

と入力し，Aドライブに辞書ディスクを入れ替えてバックアップを行なってください。

〔回答者：**多田太郎**〕

『X-BASIC』でINPUT文で変数に代入した点数などを，プログラムの実行中にセーブやロードする方法を教えてください。

〔愛知県犬山市・**白井達広16才**〕

『X-BASIC』でINPUT文で入力した数値をロード，セーブするには，fwrites, freadsを使って行ないます。**リスト2**にサンプル・プログラムを掲載しますので参考にしてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ（MZ）

『MZ-1500』を使っていますが，クイック・ディスクのヘッド交換は可能ですか。可能なら費用はどのくらいかかりますか。

〔静岡県・**MZにばん？才**〕

《リスト2》データのロード，セーブのプログラム・リスト

```
1000 /*****************************************************************
1010 /*
1020 /*        データファイルロード＆セーブサンプルプログラム
1030 dim int ten(40)
1040 int ii,ed
1050 str fnam,fno,tn
1060 /****************************************
1070 /*
1080 /*        データロード
1090 ii=0
1100 fno=fopen(fnam,"r")                /* ファイルをリードオープンする
1110 while feof(fno)<>-1                /* ファイルエンドをチェック
1120       freads(tn,fno)               /* データをtnに読み込む
1130       ten(ii)=atoi(tn)             /* tnをint型変数に変える
1140       ii=ii+1
1150 endwhile
1160 /****************************************
1170 /*
1180 /*        データライト
1190 ii=0:ed=0
1200 while ed<>999                      /* 入力データが、999なら入力終了
1210       input "点数を入力してください";ed
1220       ten(ii)=ed
1230 endwhile
1240 ii=0
1250 fno=fopen(fnam,"w")                /* ファイルをライトオープンする
1260 while ten(ii)<>999                 /* ten(i)=999ならファイルエンド
1270       tn=itoa(ten(ii))             /* ten()を文字型に変える
1280       fwrites(tn,fno)              /* データを書き込む
1290       ii=ii+1
1300 endwhile
```

『MZ-1500』のクイック・ディスク・ドライブのヘッド交換については，ヘッドだけの販売，およびヘッド交換の作業が複雑なため，シャープのサービス会社『シャープエンジニアリング』で行なっております。

なお，交換にともなう費用については，お近くのシャープサービス会社にお問い合わせください。

〔回答者：PEGASUSS〕

シャープ(X1)

『Z'S STAFF-Z』で描いたグラフィックを『CZ-8PC4』でハードコピーするにはどうすればいいのでしょうか。

〔宮城県岩沼市・**白トホホ19才**〕

『Z'S STAFF-Z』で『CZ-8PC4』を使用する場合，プリンタ設定で"CZ-8PC1"を使用すれば印刷することができます。

ただし，48ドットの印字ではなく『CZ-8PC1』と同じ24ドットのモードの印刷となります。

〔回答者：多田太郎〕

『turboZ'S STAFF』の400ラインで描いた絵を『X1 turbo』のBASICで操作することができますか。

〔埼玉県越谷市・**片岡辰也18才**〕

『turbo Z'S STAFF』で描いたグラフィックス(200ライン，400ラインとも)をBASICプログラムで利用するためのサンプル・プログラム(**リスト3**)を掲載します。

このプログラムの10～30行までの内容を，利用したいBASICプログラムの先頭に追加します。さらに，40～70行までのプログラムをグラフィックスを表示させたい部分に追加します。

くわしくは『turbo Z'S STAFF』のユーザーズマニュアルに説明してありますので，参照してください。

〔回答者：多田太郎〕

《リスト3》turbo Z'S STAFFのグラフィックスをBASICで利用するためのプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HD800:LOADM "0:Z's LOAD.Obj"
20 OPTION SCREEN 0:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25,1
30 DEFUSR0 = &HD800
40 A$="FILENAME.STX"
50 DRIVE=1       ' DRIVE NUMBER   0 - 3
60 POKE &HD803,DRIVE
70 A$=USR0(A$)
```

シャープ(ポケコン)

ポケコンを買おうと思っているのですが，『PC-1245』と同じBASICが使えるポケコンを教えてください。それと，一度作ったBASICの保存はできるのですか。

〔愛媛県松山市・**森　孝一12才**〕

『PC-1245』と同じBASICが使用できるポケコンとして，『PC-1246DB/PC-1248DB』や上位機種の『PC-1360K』，『PC-1475』などがあります。

同じランクの『PC-1246DB/PC-1248DB』のBASICは『PC-1245』をベースに開発されましたが，一部命令が少なくなっています。そのため，『PC-1245』のプログラムを入力しても"～"と表示される場合があります。このときは他の命令を使用して修正することが必要です。

LEFT$(A$, 3)はMID$(A$, 1, 3)に修正するなど，一部の修正が必要な場合があります。

BASICの保存は，カセット・テープレコーダとして『CE-152』があります。この場合カセット・インターフェース『CE-124』が別途に必要です。

〔回答者：Walking Pockecom〕

NEOS

『MSX2』を『MSX2＋』にバージョン・アップするアダプタを発売する予定はありますか？

〔群馬県富岡市・**阿部　弘13才**〕

『MSX2＋』には『MSX』や『MSX2』にはなかったいろいろな機能が付け加えられたことは，皆様もよくご存じのことと思います。私たちNEOSでも『MSX2＋』へのバージョン・アダプタについて何度も検討を重ねました。その結果，技術的にはアダプタを開発することは可能ということになりましたが，付け加える機能が多いために，今のところ『MSX2＋』から『MSX2』を引いた価格では実現できないことなど諸問題があり，商品化のメドは立っておりません。

商品化にはいろんな問題があり，非常にむずかしいのですが，一つ一つ解決してぜひ商品化したいと考えております。

〔回答者：H.K.〕

三　洋

サンヨーの，カラー・ディスプレイ『CMT-147H』にPCエンジンを接続したいのですが，どうすれば接続できるのか教えてください(どうしても接続したいのでよろしくお願いします)。

〔兵庫県神戸市・**久東央明16才**〕

どうしても接続したいとのことですが，残念ながら接続はできません。『CMT-147H』の入力信号方式は，アナログRGBを使用しており，PCエンジンとは根本的に方式がちがいます。

たいへん申しわけありませんが，あきらめてください。

〔回答者：M.S.〕

X68000周辺機器カタログ

●カラーイメージユニット
CZ-6VT1　69,800円
512ドット, 65,536色の映像入力

●カラーイメージスキャナ
CZ-8NS1　188,000円
最大A4サイズ, フルカラー読取り

●スキャナ用パラレルボード
CZ-6BN1　29,800円

●カラービデオプリンタ
CZ-6PV1　198,000円
映像機器からの静止画をフルカラーでプリントアウト可能

●24ドット熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC3　65,800円
24×24ドット, 熱転写, 80桁, 漢字：40字/秒

●48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC4　99,800円
48×48ドット, 熱転写, 80桁, 漢字：33字/秒

●24ピン漢字プリンタ
CZ-8PK7　122,000円
24ピン, ドットマトリクス, 80桁, 漢字47文字/秒

●カラーイメージジェット
IO-735X　248,000円
7色のカラープリントが可能なインクジェットプリンタ。バッファメモリ内蔵。(信号ケーブル別売)

●24ピン漢字プリンタ
CZ-8PK8　152,000円
24ピン, ドットマトリクス, 136桁, 漢字47文字/秒

●24ピン漢字プリンタ
CZ-8PK9　89,800円
24ピン, ドットマトリクス, 80桁, 漢字32文字/秒

●15型カラーディスプレイテレビ
CZ-602D　99,800円
CZ-612D　119,800円

●14型カラーディスプレイ
CZ-603D　84,800円

●21型カラーディスプレイ
CV-21CD　139,800円

●RGBシステムチューナー
CZ-6TV　33,100円
カラーディスプレイ(CV-21CD, CZ-603D)と接続してテレビ番組の受信が可能

●CRTフィルター
BF-68PRO　19,800円
14/15型用

X68000

●X68000ACE
CZ-601C　(319,800円)
5" FDD×2基, メインメモリ：1MB, キーボード+マウス・トラックボール付

●X68000ACE HD
CZ-611C　(399,800円)
20MBHDD, 5" FDD×2基, メインメモリ：1MB, キーボード+マウス・トラックボール付

●X68000EXPERT
CZ-602C　(356,000円)
5" FDD×2基, メインメモリ：2MB, キーボード+マウス・トラックボール付

●X68000EXPERT HD
CZ-612C　(466,000円)
40MBHDD, 5" FDD×2基, メインメモリ：2MB, キーボード+マウス・トラックボール付

●X68000PRO
CZ-652C　(298,000円)
5" FDD×2基, メインメモリ：1MB, キーボード+マウス付

●X68000PRO HD
CZ-662C　(408,000円)
40MBHDD, 5" FDD×2基, メインメモリ：1MB, キーボード+マウス付

●ハードディスクユニット
CZ-620H　178,000円
外付用, 20MB

●増設用ハードディスクドライブ
CZ-64H　120,000円
CZ-602C・652C内蔵専用, 40MB

●1MB増設RAMボード(内蔵用)
CZ-6BE1(CZ-600C専用)　35,000円
CZ-6BE1A(CZ-601C/611C/652C/662C専用)38,000円

●2MB/4MB増設RAMボード
CZ[illegible]　[illegible],800円
CZ[illegible]　[illegible],800円
※CZ-6[illegible]601C, 611C, 652C, 662Cで使用の際は、CZ-6BE1, またはCZ-6BE1A要。

●モデムユニット
CZ-8TM2　49,800円
300/1200bps, 2線式全二重

●RS-232Cケーブル
CZ-8LM1　7,200円(平行接続型)
CZ-8LM2　7,200円(クロス接続型)

●アンプ内蔵スピーカーシステム
AN-S100　36,600円
パワーアンプ内蔵, 2本組

●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)
CZ-6BF1　49,800円

●GP-IBボード
CZ-6BG1　59,800円
IEEE488-1975インターフェース・バス規格の各種機器を接続

●ユニバーサルI/Oボード
CZ-6BV1　39,800円
計測制御機器などの外部機器を接続

●システムラック
CZ-6SD1　44,800円

●マウス
CZ-8NM2A　6,800円

●マウス・トラックボール
CZ-8NM3
マウス/トラックボール両用の入力デバイス

●トラックボール
CZ-8NT1　13,800円

●拡張I/Oボックス
CZ-6EB1　88,000円
最大4スロットまで装着可

●MIDIボード
CZ-6BM1　26,800円
MIDI楽器接続用

●FAXボード
CZ-6BC1　79,800円
GIII対応, プッシュ/ダイヤル両用, ソフトウエア付

●数値演算プロセッサボード
CZ-6BP1　79,800円
浮動小数点演算プロセッサMC68881を搭載

●ジョイカード
CZ-8NJ1　1,700円

●インテリジェントコントローラ
CZ-8NJ2　23,800円

ラオックスパソコン取扱店
NECマイコンショップ°

店名	所在地	電話
秋葉原本店	JR線秋葉原駅前歩いて2分	☎03-253-7111
コンピュータ・メディア	JR線秋葉原駅中央通り	☎03-253-1341
サウンドショップ	JR線秋葉原駅前歩いて1分	☎03-255-5301
ニューサウンドショップ	JR線秋葉原駅、万世橋交差点角	☎03-251-2251
新宿店 マイコンシティ	新宿駅東口、靖国通り、伊勢丹会館並び	☎03-350-1241
吉祥寺店	吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び	☎0422-21-3471

地区	店名	所在地	電話
東京地区	楽器館	JR線秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	JR線荻窪駅北口、青梅街道沿い	☎03-398-5100
	笹塚店	京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F	☎03-485-1711
	蒲田店	サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	武蔵小山店	武蔵小山駅前アーケード街	☎03-786-1411
	三鷹店	新30m道路沿い、大沢交差点そば	☎0422-32-3741
	調布パルコ店	京王線調布駅北口、パルコ5F	☎0424-89-5341
	大山店	大山ハッピーロード沿い	☎03-973-5161
	大井店	大井町東口銀座通り	☎03-474-2146
千葉地区	市原店	五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	JR総武線稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	稲毛海岸店	京葉線稲毛海岸駅前	☎0472-78-7121
	千葉ペリエ店	総武線千葉駅ビルペリエ3F	☎0472-27-5318
	千葉パルコ店	千葉パルコ7F	☎0472-22-5211
	成田店	日吉台ニュータウン入口	☎0476-92-1711
	船橋ららぽーと店	ららぽーと2F専門店街	☎0474-34-3971
	八千代台店	京成八千代台駅、第一勧業トナリ	☎0474-85-2261
	松戸五香店	五香駅前通りDAIK2F	☎0473-89-0861
	茂原店	128号バイパス、卸売団地近く	☎0475-24-3343
	ラオックスケーヨー君津店	JR君津駅北口歩いて5分	☎0439-54-0721
	千葉東寺山店	千葉市東寺山町777-54	☎0472-53-6000
神奈川地区	厚木店	小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	大和店	大和NTTT 隣り	☎0462-61-2011
	横浜伊勢佐木町店	伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	戸塚店	国道1号線沿い、戸塚消防署前	☎045-881-3161
	綾瀬店	旧国道246号線、富士見ボール近く	☎0467-78-2211
	川崎店	JR川崎駅北口、銀柳街入口	☎044-233-7161
	伊勢原店	伊勢原駅近く、平塚伊勢原街道沿い	☎0463-92-5100
	横須賀WALK店	横須賀中央駅前、WALK6F	☎0468-24-5100
	四之宮店	国道129号線、四之宮交番近く	☎0463-23-3251
	野川店	野川小学校前	☎044-755-7161
	向ヶ丘店	ダイエー向ヶ丘店3F	☎044-922-4916
埼玉地区	岩槻店	16号バイパス、岩槻消防署近く	☎048-757-2561
	春日部西店	東武線春日部駅西口、市役所通り	☎048-754-4171
	春日部東店	東武線春日部駅東口徒歩2分	☎048-761-9171
	浦和店	浦和駅前コルソ4F	☎048-824-5311
	北浦和店	北浦和駅西口、線路際、徒歩2分	☎048-833-8811
	南浦和店	JR線南浦和駅西口前	☎048-861-3111
	武蔵浦和店	武蔵浦和駅MARE1F	☎048-863-4972
	大宮駅ビル店	大宮駅ビル"KISS"5F	☎048-644-3551
	小手指店	小手指駅北口、駅前通り(角)	☎0429-23-1851
	新所沢店	新所沢駅西口徒歩1分	☎0429-23-2345
	川口店	川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
	わらび店	わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	ラオックスアゼガミ越谷店	南越谷駅近く、4号線沿い	☎0489-66-2100
茨城・栃木・長野地区	小山駅ビル店	VAL(小山駅ビル)2F	☎0285-23-4652
	取手店	けんしん(茨城県信用組合)隣り	☎0297-74-1311
	筑波学園店	土浦・学園線、古来バス停近く	☎0298-57-6521
	土浦店	土浦市民会館近く	☎0298-21-7211
	ラオックスケーヨー川中島店	川中島御厨、国道18号線沿い	☎0262-86-3161

パソコン・ハード&ソフトガイド⑪X68000ソフトカタログ

OS

●**OS/9/X68000**
シャープ 29,800円
高性能なマルチタスク，リアルタイムオペレーションシステム。X68000の多彩な機能をフルサポートし，マルチプログラミングを強力にバックアップ。

●**Human68K Ver.2.0**
シャープ 9,800円
バックグランドでのプロセス処理，ファイルの共有化，仮想ドライブへの対応，ヒストリデバイスドライバの採用など，Human68Kの機能アップ版。

●**CONCERTO-X68K**
アクセス 99,800円
X68000のOS Human68K上でMS-DOSのアプリケーションソフトを実行可能にするソフト。MS-DOSの開発が可能に。

●**X1エミュレータ**
アクセス 9,800円
X68000上でX1シリーズのソフトウエアを実行するためのソフト。ファイル転送用ユーティリティとテーブルが付属。

●**CP/M68Kエミュレータ**
計測技研 19,800円
CP/M-68KのBDOSコールの機能をエミュレートし，CP/M68Kのアプリケーションを Human68K上で使用できるようにするソフト。ファイルコンバータ付。

●**CP/M-68K**
ニューウェイブ 110,000円
X68000用CBIOSをインストールしたX68000専用の純正CP/M。標準CP/M-68Kの付属コマンド，ユーティリティ，コンパイラをすべて含む。

●**CP/M-68Kエミュレータ**
ニューウェイブ 30,000円
Human68K上でCP/M-68Kのトランジエントコマンド，ユーテリティソフト，Cコンパイラ，アプリケーションを作動させるためのソフト。

OS

プログラム言語

●**AI-68K**
シャープ 188,000円
グラフィック，マウス，日本語処理をはじめX68000の多彩な機能をサポートしたStaff LISPと，それを用いて作られた実用的なエキスパートシステム構築用のツールが含まれる。

●**THE福袋V2.0**
シャープ 9,980円
X68000シリーズ用ソフトウエア開発ツールとして「Human68k V1.01」「X-BASIC V2.00」に「アセンブラ」「リンカ」「デバッガ」「アーカイバ」をセット。アセンブラマニュアル，プログラマーズマニュアル付き。

●**C compiler PRO-68K**
シャープ 39,800円
Human68K上で作動する，Cコンパイラ，BASIC-Cコンバータ，アセンブラ，リンカ，デバッガ，アーカイバがセットになったソフトウエア開発ツール。X68000の機能を強力にサポートしている。

●**CMA68K**
シティソフト 29,800円
68000の命令を全てサポートしており，限りなくC言語に近い記述が可能となっている。使いやすく，機能満載のマクロアセンブラ。コストパフォーマンスも高く，より多くのユーザーにこたえる。

●**CMAX68K**
シティソフト 79,800円
MS-DOS上のクロスアセンブラとしてX68000用のオブジェクトファイルを生成。ハイレベルユーザーによりすぐれた開発環境を提供する。この製品はCMA68Kを含む。

●**PP68K(ペペ68K)**
シェーイー・エル 18,800円
アセンブラでの開発において，C言語ライクな表記を用いて構造化されたプログラミングを可能にする。Cコンパイラとの相互呼び出しや，システムコールもサポートする。

●**OS-9/X68000**
C&プロフェッショナルパッケージ
マイクロウェア・ジャパン 58,000円
K&RとANSIに準拠し，OS-9/X68000用に機能を拡張したCコンパイラと，スクリーン・エディタ，MAKEユーティリティ等のセットである。

プログラム言語

●**MF68K FORTHコンパイラ**
マイクロフォース 19,800円
3パスのFORTHコンパイラである。シンボリックデバッガ装備。マウス，グラフィックス，BG，スプライト等のライブラリ付属。日本語，ROM化対応。アセンブル機能有。

●**XMFZ80**
ROM化のためのクロスZ80コンパイラ
マイクロフォース 58,000円
ROM化専用のクロスコンパイラである。ターゲットはZ80, 64180。日本語対応。アセンブル機能有。クロスアセンブラとして使用可。ICEのシンボリックデバック対応。

●**RXFSDZ80**
RS232CによるZ80デバッガ
マイクロフォース 50,000円
XMFZ80用のリモートコントロールデバッガである。ターゲットとRS232Cで接続してシンボリックデバッグを実現。ソフトウエアはソースファイルで提供。

●**SIMZ80**
マイクロフォース 50,000円
XMFZ80用のシュミレートデバッガである。最大64Kバイトのプログラムのシンボリックデバッグが可能。CP/M-80のソフトウエアの実行が可能。

●**RFSD68K**
RS232Cによるソフトウエアデバッガ
マイクロフォース 50,000円
MF68Kのリモトコントロールデバッガである。ターゲットとRS232Cで接続してシンボリックデバックを実現。ソフトウェアはソースファイルで提供。

プログラム言語

日本語ワープロ

●**EW**
イースト 38,000円
ワープロ本来の機能と操作性を重視し，シンプルで使いやすいワープロを目指している。独自に開発した高速日本語カナ漢字変換フロントプロセッサEIを搭載。

●**巧くん**
パソコンショップハドソン 29,800円
X68000の毛筆印字用ソフト。年賀状や挨拶状等に便利。

表集計・データベース

●**DATA PRO-68K**
シャープ 58,000円
コマンド型リレーショナルデータベース。コマンド入力を軽減するヒストリ機能，罫線ドライバー付きレポートライター機能。イメージスキャナーで取り込んだ画像などが表示できるイメージ表示機能を装備。

●**CARD-PRO68K**
シャープ 29,800円
ワープロ機能を備えた日本語カード型リレーショナルデータベース。マウスを使った流れるような操作性に加え，プルダウンメニューなどわかりやすいメニュー表示。又，最大16個までのウィンドウを開けるマルチウィンドウシステムを搭載。

CARD-PRO68K用
●**システム手帳リフィル集**
シャープ 9,800円
CARD PRO-68Kの諸機能を用いて簡単な操作でシステム手帳のリフィルが作成できる。住所録，予定表，覚書日記帳など利用できる合計89種類の豊富なリフィルフォームを収める。

CARD-PRO68K用
●**活用フォーム集**
シャープ 9,800円
CARD PRO-68Kのもつ多彩な計算機能を豊富に使用した，おもにビジネスユースのために作成された活用フォーム集。名刺管理，見積書，給与計算など16種類の豊富な活用フォームが収められている。

●**BUSINESS PRO-68K**
シャープ 68,000円
スプレットシート(表計算)，データベース，グラフ作成機能を一体化させた統合ビジネスツール。マウス対応のやさしいオペレーション，最大16個のマルチウィンドウなど幅広く使える。

●**Kamikaze(神風)**
サムシンググッド 68,000円
9999行×255列の超巨大なカラクシート。回帰計算・元号関数等100個以上の関数群。最大16個までウィンドウをオープン可能。12種類の罫線種等の豊かな表現力。付属のワープロをはじめとする他のソフトとのデータ互換。

●**CSG IMS**
星光電子 118,000円
OS-9で作動する本格的リレーショナルデータベース。言語型データベース・システム，BASICライクで習得が容易。フォーマッターが付属。OS-9/X68000が必要。

●**DAX**
日本能率協会総合研究所 58,000円
マルチウィンドウ，マルチファイルのデータツール。データベースとカルク双方の機能を統合した編集計算機能とグラフ化機能を持つ。8種類のデータファイルを読み込み，書き出しできる。

表集計・データベース

●**ビジレスAD68K**
MASH SYSTEMS 98,000円
最大52列×3000行の大きさのデータを自由自在に処理できるリレーショナル型表計算ソフト。表形式を変えてもデータは生かせるRDBの良さに加えて，簡単操作。プログラミングも強力。

表集計・データベース

業務パッケージ

●**TOP財務会計**
シャープ 200,000円
ベストセラーソフト「TOP財務会計」のZ68000版。仕訳伝票の入力のみで，元帳・試算表等の各種管理資料の出力が可能。初心者にもわかりやすいトレーニングキット付。

●**TOP給与計算エキスパート**
シャープ 200,000円
各社員の給与明細書をそのまま画面表示。毎月の変動項目を入力するだけで，給与計算から明細書発行までと自動的に行える「リアルイメージ入力」方式のソフト。ハードディスクにも対応。

●**Stationery PRO-68K**
シャープ 14,800円
他のソフトウエアを実行中でも任意に呼び出して，カレンダー，スケジュール，住所録，メモ帳の機能を文具感覚で使えるメモリ常駐型のソフト，「シャープ電子手帳」のデータの入力・編集も可能。

●**請求一丁**
KD Office 219,000円
消費税対応の請求業務用ソフト。売上，顧客，入金M請求等の管理ができる。入力はコードで簡単。品名数8000までOK。

●**住所録ADDRESS·Hoi·Hoi**
KD Office 12,800円
6400の地名，約9000人分の住所録が登録可能。入力後，ワンタッチで区分別，50音別，地域別の住所録を作成。高速検索機能もある。

●**収支日計式簡易帳簿**
青色申告プログラム
東亜コンピュータプラザ 60,000円
各地納税協会が推賞する収支日計式簡単帳簿に記入する要領でデータを入力。収支日計表，月別集計表，損益計算書など決算に必要な帳簿が作成できる。

●**商店シリーズ 青色申告用会計**
日本マイコン販売 48,000円
個人企業の青色申告に義務づけられている簡易帳簿作成を行うパッケージソフト。画面との対話形式で誰でも簡単に記帳ができる。

●**商店シリーズ 金銭出納帳**
日本マイコン販売 38,000円
現金及び預金管理を目的とした商店個人企業向けの小会計システム。商店シリーズには，この他「売上伝票発行」「商品在庫管理」「顧客管理」など10数類余りがある。

●**弥生**
日本マイコン販売 80,000円
個人または小規模会社向けに設計された会計ソフト。帳簿に直接記帳する帳簿入力方式を中央に，入金，出金，振替等の伝票入力方式も用意。

●**株価分析FANCY**
マイクロポート 39,800円
独自の個別FAN分析・FANレシオにより銘柄選択や分析ができる株用ソフト。銘柄登録はコード入力でOK。購入時にデータ入力サービスもある。

グラフィックツール

●**NEW Print Shop PRO-68K**
シャープ 19,800円
オリジナリティあふれるはがき，グリーティングカード等が誰にでも簡単に作成できるポップアートツール。画面のイメージがそのまま印刷のイメージとなるWYSIWYGを実現。

NEW Print Shop PRO-68K用
●**グラフィックライブラリ Vol.1,2**
シャープ 各8,800円
NEW Print Shop PRO-68K用のグラフィックデータ集。Vol.1は，暑中見舞いを中心に，Vol.2は，クリスマス，年賀状用を中心に各種グラフィックデータを集める。データはZ's STAFF PRO-68Kにコンバートし，利用できる。

●**SPRITE EDITOR**
PRO-68K TERAZZO
エム・エー・シー 19,800円
X68000の持つ機能をフルに生かした，初心者からプロまで幅広く使える，高機能のスプライトエディタ。

グラフィックツール

●**Z's STAFF PRO-68K Ver2.0**
ツァイト 58,000円
従来からの表現力に加え，アウトラインフォントを搭載。イメージユニット，イメージスキャナにも多数対応。プロ仕様のグラフィックツール。

●**Z's Triphony DIGITAL CRAFT**
ツァイト 39,800円
クリエイティブワークに使用できる，3次元サーフェイスモデル作成ソフト。作成した画像をZ's STAFFで加工できる。

●**彩crone68K**
アンスコンサルタンツ 58,000円
専用のエディタ上で論理演算，アトリビュート等のデータを全て入力できるため初心者でも簡単にレイトレースの美しい画像を作成することができる。

●**Hyper UD Ver.II**
イースト 21,800円
カラーイメージユニットに完全対応。日本語FEP〈EI〉サポートにより，テロップ機能がさらに使い易くなった。フリーハンド機能での筆タイプ線のサポート，その他。

●**E68K**
OH/BUSINESS 19,800円
X68000各種ゲームキャラを自由に変更が可能。ユーザーだけのオリジナルゲームを作成できるスプライトエディタ。

●**G68K**
OH/BUSINESS 14,800円
マニュアレス感覚でシンプル操作。美しいサンプル画面データを収録，しかも低価格なツール。バージョンアップツール（15,000円）とデータ集（5,000円）もある。

●**C-TRACE 68**
キャスト 68,000円
レイトレーシング，アルゴリズムにより3次元グラフィック画像を生成。光の反射，屈折をリアルに再現し，建築シュミレーションなどに向くソフトウエア。コプロセッサ対応。上位バージョン（198,000円）もある。

●**Simple-CAD X68K**
コムパック 19,800円
プリンタでできる手軽な「プリント基板設計CAD」。今まで紙の上でテーピングにたよっていた作業がパソコン上で行える。

●**SUPER ARTIST 256**
ドット企画 28,000円
X68000の256色モードでの描画を容易に行い，ハイクオリティな絵を創り出すグラフィックツール。

グラフィックツール

ミュージックツール

●**SOUND PRO-68K**
シャープ 15,800円
FM音源をフルにサポートするサウンドエディタ。マウスを使ってFM音源のパラメータを直接指定したり。音をイメージで作成したりすることもできる。また波形を3次元表示することもできる。

●**MUSIC PRO-68K**
シャープ 18,800円
メロディ譜，ピアノ譜，最大8パートのスコアを自由なレイアウトで書き込み内臓のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ&演奏用ミュージックツールである。もちろん「SOUND PRO-68K」の音色を利用できる。

●**Sampling PRO-68K**
シャープ 17,800円
X68000のADPCM機能を生かしたサンプリングエディタ。取り込んだ音を波形表示し，それをエディトできる。設定した時間に発音するアラーム機能，「MUSIC PRO-68K」にあわせての音色レコーディング機能などが付く。

●**Musicstudio PRO-68K**
シャープ 25,800円
24の録音トラックをもったプロフェッショナルコースのMIDIマルチレコーディングソフトウエア。MIDI楽器を使って演奏したデータをスタジオ感覚で編集しデータを記録再生できる。

●**MUSIC PRO-68K[MIDI]**
シャープ 28,800円
8段譜16パートのスコア入力ができるMUSIC PRO-68KのMIDI版ソフトウエア。MIDI対応自動伴奏機能をサポートしており，簡単な楽譜入力でMIDI楽器演奏が楽しめる。

ミュージックツール

●**Digital Sound System Diss-P**
サザンエンタープライズ 7,800円
あらゆる音をそっくりデジタル録音し高精度な波形編集でサウンドクリエイト。マウスやキー操作でワンタッチ再生，プログラム再生や音声合成もできる多機能サウンドツール。

●**Musicstudio PRO-68K用リングファイル**
サンミュージカルサービス 各5,800円
Musicstudio用のデータ曲集。国本佳宏氏，佐々間正英氏，戸田誠司氏，本多俊之氏の各4つのオリジナルアルバムがある。

通信ソフト

●**Communication PRO-68K**
シャープ 19,800円
フルスクリーンエディタ内臓の通信ソフト。300〜19200bps。ANSIターミナル，VT-100ターミナルサブセットに対応。Xmodem，とTransitによるファイル転送も可能。

●**XLink PRO-68K**
シスポート 19,800円
プルダウンメニューやチャイルドウィンドウによるファイル選択等，マウスで簡単操作。ターミナルソフトでありながらホストソフトの機能も備えている。

●**X Talk-68K**
SSKコンピュータ 12,800円
マルチウィンドウ，通信記録機能，バイナリーファイル転送機能，内臓プログラム言語によるマクロ機能など多機能ながら簡単操作の通信ソフト。

●**たーみのる**
エス・ピー・エス 12,800円
X68000専用通信ソフト。充分な機能を持ちながら，初心者でも簡単に使用できるよう工夫されている。24KHzディスプレイ要。

●**PCOM68αI**
パーソナルビジネスアシスト 55,000円
非同期式無手順，300〜9600bpsで商用データベースやBBSに接続可能。オートダイヤル，オートログイン，リダイヤル等の機能を持つ。XMODEMプロトコル，ファイル送受信機能のついたグレードアップ版（PCOM68XII・97,000円）もある。

ここで紹介した製品の問い合わせ先

社名	電話
シャープ	03-260-1161
アクセス	03-233-0200
計測技研	0286-22-9811
ニューウェイブ	0897-35-2280
シティソフト	06-927-1060
ジェー・イー・エル	03-312-7321
マイクロウェア・ジャパン	0474-22-1747
マイクロフォース	03-756-1988
イースト	03-374-1980
パソコンショップハドソン	011-241-5367
サムシンググッド	03-232-0801
星光電子	03-832-6000
日本能率協会総合研究所	03-432-6970
MASHSYSTEMS	0565-31-7644
KD Office	0762-48-9292
東亜コンピュータプラザ	078-221-7006
日本マイコン販売	06-452-1717
マイクロポート	078-801-5181
エム・エー・シー(ハミングバードソフト)	06-315-8255
ツァイト	03-299-0461
アンスコンサルタンツ	092-522-6347
OH!/BUSINESS	075-502-2972
キャスト	03-705-0656
コムパック	03-375-3401
ドット企画	03-835-4959
サザンエンタープライズ	03-787-3932
サンミュージカルサービス	03-419-8839
シスポート	07746-3-1131
SSKコンピュータ	0897-32-3211
エス・ピー・エス	0245-45-5777
パーソナルビジネスアシスト	03-442-7070

総決算セール!! 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線

超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2	3	4.5	4.5	7.5	9	9.5	13	17	22

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊂9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-KD863G PC-9801LV22 PC-286LE-STD好評発売中!

PC-9801LV21 限定超特価 ~~¥250,000~~

PC-98DO 好評発売中!!

注番B11-01 ➡限定10セット
PC-88VA2
+PC-KD863S (NEC,15型カラーディスプレイ,スピーカ装備,チルトスタンド付)
¥416,000➡ 35%OFF ¥270,000

注番B11-02 ➡限定10セット
PC-8801FE
+PC-KD863S (NEC,15型カラーディスプレイ,スピーカ装備,チルトスタンド付)
¥247,000➡ 35%OFF ¥160,000

注番B11-03 ➡限定10セット
PC-8801MA2
+PC-KD863S (NEC,15型カラーディスプレイ,スピーカ装備,チルトスタンド付)
¥286,000➡ 35%OFF ¥186,000

注番B11-04
PC-8801MA2
+PC-KD863G (NEC,15型カラーディスプレイ,PCエンジン搭載,チルトスタンド付)
¥306,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-05
PC-98DO
+CMT-A14H2
(サンヨー,14型カラーディスプレイ,0.31㎜ドットピッチ,チルトスタンド付)
¥382,800➡ ??%OFF ~~¥278,000~~

注番B11-06
PC-9801VMII
+CMT-A14H2
(サンヨー,14型カラーディスプレイ,0.31㎜ドットピッチ,チルトスタンド付)
¥412,800➡ ??%OFF ~~¥310,000~~

注番B11-07
PC-9801RX2
+XC-1498C(三菱,14型カラーディスプレイ,0.28㎜ドットピッチ)
¥497,800➡ 40%OFF ¥299,800

注番B11-08
PC-9801RA2
+XC-1498C(三菱,14型カラーディスプレイ,0.28㎜ドットピッチ)
¥597,800➡ 30%OFF ¥415,000

注番B11-09
PC-9801UVII
+FTC-12GTS-AI(東映,12型カラーディスプレイ,D/A対応)
¥344,800➡ 30%OFF ¥242,000

注番B11-10
PC-9801EX2
+FTC-12GTU-H(東映,12型カラーディスプレイ,0.28㎜ドットピッチ,D/A対応)
¥462,800➡ 28%OFF ¥335,000

注番B11-11
PC-286US-STD(CPU:80286搭載)
+FTC-12GTU-H(東映,12型カラーディスプレイ,0.28㎜ドットピッチ,D/A対応)
¥382,800➡ 33%OFF ¥258,000

注番B11-12
PC-286VF-STD
+XC-1498C(三菱,14型カラーディスプレイ,0.28㎜ドットピッチ)
¥397,800➡ ??%OFF ~~¥278,000~~

パソコンデスク

注番B11-13
610(W)×865(H)×660(D)㎜
¥19,500➡ 50%OFF ¥9,700

注番B11-14
650(W)×1225(H)×600(D)㎜
※トレイユニット オプション
TOEI大特価 ➡¥9,800

注番B11-15
610(W)×1283(H)×700(D)㎜
データスタンド・2Pコンセント付
¥38,000➡ 48%OFF ¥19,800

富士通

FMR-30FD +FMR30KB101 限定超特価 ¥99,800

FMR-30BX 限定超特価 ¥178,000

FMR-50FD +FMR60KB101 限定超特価 ~~¥213,000~~

注番B11-16
FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通,NTSCアダプタ,TVに直結!!)
¥143,000➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B11-17
FM77AV40
+FMTV-154(富士通,15型パソコンTV,デュアルスキャン)
¥366,000➡ 73%OFF ¥99,800

注番B11-18
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通,15型パソコンTV,デュアルスキャン)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-19
FMR-50FD
+FMR60KB101(富士通,JISキーボード)
+FMDPC-433
(富士通,14型カラーディスプレイ,0.31㎜ドットピッチ,チルトスタンド付)
¥533,300➡ 49%OFF ¥268,000

注番B11-20
FMTOWNS-2
+FMT-DP532(富士通,14型カラーディスプレイ,0.26㎜ドットピッチ)
+FMT-KB101/201(JIS/親指シフトキーボード)
+B276A010(システムソウトウエア)
+MS-DOS エミュレータ
+TOWNS PAINT V1.1
¥632,000➡ ??%OFF TOEI大特価

フロッピーディスク

各種ドライブ有(緑電子 他)

注番B11-21
TF-37S(テックパーツ,3.5"シングルFDD,2HD専用,NECドライブ使用,PC-9801/286用)
¥32,000➡ 16%OFF ¥26,800

注番B11-22
PC LINE35
(磁気研究所,3.5"シングルFDD,2HD/2DD切替型,NECドライブ使用,PC-9801/286用)
¥44,800➡ 34%OFF ¥29,800

注番B11-23
PC LINE 5SH
(磁気研究所,5"シングルFDD,2HD/2DD切替型,NECドライブ使用,PC-9801/286用)
¥49,800➡ 33%OFF ¥33,500

注番B11-24
PC LINE 5DH
(磁気研究所,5"デュアルFDD,2HD/2DD切替型,NECドライブ使用,PC-9801/286用)
¥89,000➡ 39%OFF ¥55,000

注番B11-25
GD-50M1LV
(グロリア,5"シングルFDD,2HD専用,アダプタ付,PC-9801LV/LS用)
¥37,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-26
FDC-57(アクセル,5"シングルFDD,2HD/2DD自動切替型,PC-9801/286用)
¥68,000➡ 30%OFF ¥49,800

注番B11-27
TF-535MX(テックパーツ,内蔵型3.5"シングルFDD,2HD/2DD自動切替型,NECドライブ使用,VM/VX用)
¥38,000➡ 19%OFF ¥31,000

注番B11-28
8"シングルFDD(NECドライブ使用,PC-9801/286用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8" 2D)10枚
¥30,000

ディスプレイ

注番B11-29
KH-90:東映,9型グリーンディスプレイ,2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B11-30
KH-12G:東映,12型グリーンディスプレイ,2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B11-31
KH-1200GJ:東映,12型グリーンディスプレイ,4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B11-32
FTC-12GTS-AI:東映,高解像度12型カラーディスプレイ,0.37㎜ドットピッチ,ソフトノングレア・ハイコントラストCRT,D/A対応,アナログケーブル付,4050文字
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-33 FTC-12GTU-H:
東映,超高解像度12型カラーディスプレイ,0.28㎜ドットピッチ,ソフトノングレア・ハイコントラストCRT,D/A対応,アナログケーブル付,4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-34
XC-1498C:三菱,超高解像度14型カラーディスプレイ,0.28㎜ドットピッチ,ソフトノングレア・ハイコントラストCRT,アナログ入力専用,アナログケーブル付,4050文字
¥99,800➡ ??%OFF ~~¥69,800~~

注番B11-35 ➡PC-KD853N同等品
CMT-147HW:サンヨー,14型カラーディスプレイ,0.31㎜ドットピッチ,アナログ入力専用,チルトスタンド付,4050文字
¥84,800➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B11-36
MD-9PI:シャープ,9型ホワイトページディスプレイ,ケーブル付,4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

Ⓐ NM-9700(NEC,10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター,PC用)……¥163,000➡ 51%OFF ¥79,800
Ⓑ PC-PR101G(NEC,10"ドットインパクト漢字プリンター,プッシュトラクタ付,PC用)¥138,000➡ ??%OFF ~~¥63,800~~
Ⓒ PC-PR150V(NEC,カラー熱転写漢字プリンター,48×48ドット,漢字67字/秒,64kプリンタバッファ内蔵,PC用)……¥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ PC-PR101TL2(NEC,カラー熱転写漢字プリンター,漢字80字/秒,ハガキ・OHPシート印字可,B4印字可,PC用)……¥83,800➡ 40%OFF ¥49,800
Ⓔ PC-PR406H(NEC,カラー熱転写漢字プリンター,64kプリンタバッファ内蔵,漢字100字/秒,PC用)……¥94,800➡ 41%OFF ¥55,800
Ⓕ VP-2000PC(エプソン,15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター,ペーパーハンドリング機能,PC用)……¥158,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ VP-135EXPC(エプソン,15"ドットインパクト漢字プリンター,プッシュトラクタ付,PC用)……¥102,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓗ AP-800PC(エプソン,カラー熱転写漢字プリンター,48×48ドット,ハガキ印字可,B4印字可,PC用)……¥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓘ AP-550PC(エプソン,カラー熱転写漢字プリンター,B4印字可,PC用)……¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓙ TX-24CL(スター精密,カラー熱転写漢字プリンター,カラーリボン1個サービス,PC・J-3100対応)……¥698,00➡ ??%OFF ~~¥52,000~~
Ⓚ CR-3415CL(スター精密,15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター,48×24ドット,明朝・細ゴシック・ペーパーパーキング機能・トラクタフィーダ標準装備,PC・J-3100用)……¥148,000➡ ??%OFF ~~¥103,600~~
Ⓛ M-1724P(ブラザー,15"ドットインパクト漢字プリンター,オートシートフィーダ付,ハガキ連続印字可,PC用)……¥185,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓜ M-1024IIP/X(ブラザー,10"ドットインパクト漢字プリンター,ピンフィーダ・ケーブル付,ハガキ印字可,PC・MSXII両モード対応)……¥104,800➡ 60%OFF ¥42,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ 256kB増設RAM(PC-9801用,バンク切替式)……¥11,000
Ⓑ 348kB増設RAM(PC-9801用,バンク切替式)……¥13,800
Ⓒ 512kB増設RAM(PC-9801用,バンク切替式)……¥16,500
Ⓓ 1MBRAM(揮発・不揮発,プロテクトモード対応,5"2HDソフト付,PC-9801用)……¥26,000
Ⓔ 2MBRAM(揮発・不揮発,プロテクトモード対応,5"2HDソフト付,PC-9801用)……¥39,800
Ⓕ 3MBRAM(不揮発,オートスタート,外部電源・5"2HDソフト付,PC-9801用)……¥69,800
Ⓖ 2MBRAM(揮発・不揮発,プロテクトモード・ハイレゾ対応,5"2HDソフト付,PC-9801用)……¥46,000
Ⓗ Little-A80(緑電子,80MBハードディスク,25msec,I/F・ケーブル付)……¥248,000➡ ??%OFF ~~¥128,000~~
Ⓘ PC-9801LV-08(NEC,IO拡張ユニット,3スロット,PC-9801LV/LX/LS用)……~~¥98,000~~
Ⓙ ASkeybord sono1(アスキー,PC-9801シリーズ用キーボード,JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)+ASkeybord sono2(アスキー,テンキーボード)……¥37,000
Ⓚ MD-1200E(オムロン,モデム,1200bps・300bps全二重,RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ 40%OFF ¥14,800
Ⓛ HS7R(オムロン,ハンディ・イメージスキャナ,32階調,粗網点・中網点・細網点,PC用)……¥28,000
Ⓜ PC-9871K(NEC,マウスセット,I/F付,PC-9801E/F/M用)……¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
Ⓝ TRAM-286-20(日本テクサ,2MBRAM,PC-286L/LE用)……¥89,800➡ ??%OFF TOEI大特価

《PC-9801シリーズ用増設RAM各種有》

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
●ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
●テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

パソコン・ワープロ・ファクシミリ・OA

さらに有効に!!ご購入からご使用まで、あら

シスペック全店 パソコン 秋の大感謝祭! ワクワクプラ

ブックコンピュータ J-3100SS
本体標準価格 ¥198,000
大特価販売中! 新製品

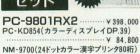
●ワープロや表計算、データベースソフト。J-3100シリーズ互換●3.5インチFDD、バックライト液晶、標準1.5MB大容量メモリ搭載。A4ファイルサイズ2.7kg●価格も新時代を告げている。

98プラス88、マルチで楽しむ
NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ **PC-98DO**
本体標準価格 ¥298,000
(ディスプレイは含みません)

PC-98DO ……… ¥298,000
14″カラーモニター ……… ¥ 84,800
セット合計定価 ¥382,800
シスペック特価
¥4,370 ×48回 ㋭¥15,000× 8回

日本語エクセル最強セット 37% OFF

PC-9801RX2 ……… ¥398,000
PC-KD854(カラーディスプレイDP.39) ……… ¥ 84,800
NM-9700(24ドットカラー漢字プリンタ80桁) ……… ¥163,000
MS-DOS V3.3A ……… ¥ 18,000
MS-WINDOWS V2.1 ……… ¥ 20,000
日本語エクセルV2.1 ……… ¥ 98,000
内蔵HDD40MB ……… ¥138,000
マウス(MT-98L) ……… ¥ 5,500
PIO-PC34E2M(ソフト付) ……… ¥ 80,000
セット合計定価 ¥1,005,300
特価¥628,000
¥7,770 ×60回 ㋭¥30,000×10回

NEC PC-9801RX2 おすすめセット 40% OFF

PC-9801RX2 ……… ¥398,000
PC-KD854(カラーディスプレイDP.39) ……… ¥ 84,800
NM-9700(24ドットカラー漢字プリンタ80桁) ……… ¥163,000
IT-MJ4(40MBHDD) ……… ¥128,000
セット合計定価 ¥773,800
特価¥459,800
¥6,300 ×60回 ㋭¥20,000×10回

ラップトップシリーズ

★エプソン
Aセット PC-286LS+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥528,000➡**特価¥375,000** ¥5,200 ×60回 ㋭¥15,000×10回
Bセット PC-286LE+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥437,800➡**特価¥269,000** ¥5,470 ×60回 ㋭なし
Cセット PC-386LS+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥607,800➡**シスペック特価** ¥9,070 ×48回 ㋭¥18,000× 8回

★NEC
Aセット PC-9801LV22+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥447,800➡**シスペック特価** ¥6,620 ×36回 ㋭¥25,000× 6回
Bセット PC-9801LX2+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥528,000➡**シスペック特価** ¥5,090 ×60回 ㋭¥18,000×10回

★東 芝
Aセット J3100SL021+24ドット熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥506,000➡**シスペック特価** ¥6,200 ×36回 ㋭¥25,000× 6回
Bセット J3100GT21A+24ドット熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥706,000➡**シスペック特価** ¥7,310 ×60回 ㋭¥25,000×10回

FM TOWNS

MS-DOS・ゲーム、アフターバーナー他 プレゼント中!!

FM TOWNS モデル1本体 ……… ¥338,000
Townsシステムソフトウェア ……… ¥ 20,000
カラーCRTディスプレイ・14(ピッチ0.38) ¥ 89,800
キーボード(JIS/親指選択) ……… ¥ 20,000
モデル1標準セット価格 ……… ¥467,800

FM TOWNS モデル2本体 ……… ¥398,000
Townsシステムソフトウェア ……… ¥ 20,000
カラーCRTディスプレイ・14(ピッチ0.38) ¥ 89,800
キーボード(JIS/親指選択) ……… ¥ 20,000
モデル2標準セット価格 ……… ¥527,800

NEC PC-98シリーズ RA2/EX2/ES2 VM11/UV11

Aセット PC-9801RA2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥652,600➡**シスペック特価** ¥5,830 ×60回 ㋭¥24,000×10回
Bセット PC-9801EX2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥502,600➡**シスペック特価** ¥6,440 ×48回 ㋭¥15,000× 8回
Cセット PC-9801ES2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥602,600➡**シスペック特価** ¥5,360 ×60回 ㋭¥22,000×10回
Dセット PC-9801VM11+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥482,600➡**シスペック特価** ¥6,040 ×48回 ㋭¥15,000× 8回
Eセット PC-9801UV11+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥422,600➡**シスペック特価** ¥4,660 ×48回 ㋭¥15,000× 8回

エプソン PC-286/386シリーズ

エプソン PC-386V

CPU386 20MHzノーウェイトパワービジネス時代の超高速32ビットマシン
STD 定価 ~~¥498,000~~
H20 定価 ~~¥623,000~~
H40 定価 ~~¥683,000~~
新製品

PC-286VF

STD/H20/H40
大特価販売中!
Aセット PC-286VF+14インチカラーディスプレイ(DP.39)+24ドットカラー熱転写プリンター
特価¥298,000 ¥6,060 ×60回 ㋭なし
Bセット PC-286VS+14インチカラーディスプレイ(0.31)+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥542,600➡**特価¥328,000** ¥6,670 ×60回 ㋭なし
Cセット PC-286US+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価 ¥419,600➡**特価¥289,000** ¥5,880 ×60回 ㋭なし

SHARP X68000シリーズ

PRO/EXPERT
PRO CZ-652C+CZ-602D(合計定価 ¥397,800)
シスペック特価(クレジットはお問い合せ下さい)
EXPERT CZ-602C+CZ-602D(合計定価 ¥455,800)
シスペック特価(クレジットはお問い合せ下さい)
※40MBのHDDを追加すると ¥95,000アップ。その他、TVなしモニター等に変更の場合は、電話にてお問い合わせ下さい。
シャープ CZ-8PC3定価 ¥65,800 CZ-8PC4定価 ¥99,800 各シスペック特価

SOFT WARE

テクノート … 定価 ¥35,000	麗子 … 定価 ¥88,000	花子 Ver2 … 定価 ¥58,000	テラIII世 … 定価 ¥32,000
duet … 定価 ¥70,000	シルエット … 定価 ¥38,000	MS-Quick C … 定価 ¥20,000	チャートUP … 定価 ¥55,000
ノストラダムス … 定価 ¥28,000	Z's staffKiD98 Ver2 定価 ¥28,000	MS-Quick Basic 定価 ¥20,000	ロータス1.2.3 … 定価 ¥98,000
エコロジーII 定価 ¥28,000	コラージュ … 定価 ¥58,000	Turbo C … 定価 ¥19,800	マルチプラン3.1 定価 ¥68,000
The GRAPH 定価 ¥35,000	CANDY3 … 定価 ¥50,000	一太郎 V.4 … 定価 ¥58,000	VP-planner … 定価 ¥36,000
MiFES98 … 定価 ¥38,000	Thirdy … 定価 ¥40,000	デスクUP … 定価 ¥68,000	The CARD3 … 定価 ¥48,000
彩子 … 定価 ¥68,000	頭脳ワーキャド … 定価 ¥58,000	QUEENIII … 定価 ¥72,000	The File … 定価 ¥45,000
		新松 … 定価 ¥58,000	画像アイリス … 定価 ¥98,000
		Z's wordJG … 定価 ¥58,000	P1 EXE … 定価 ¥48,000

シスペック 株式会社

年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店 ―257-6337
秋葉原2号店 257-6340
ラジカン1号店 257-6345
ラジカンコーヨー店 255-6504

名古屋
名古屋1号店 052-263-1629
名古屋2号店 052-241-0921

社員、長期アルバイト募集中!
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

MACのすべてはおまかせ!!

大好評!! 本格的MACフロアー(本店2F)

本体より周辺機器まですべて揃っています。ぜひご利用下さい。

Macintosh II

エントリーモデル
RAM 2MB
800KB 3.5" ディスク1基
漢字フォントカード、マウス付属
日本語版(M5333JA)
¥778,000

ハードディスクモデル
RAM 2MB
40MB 内蔵ハードディスク
800KB 3.5" ディスク1基
漢字フォントカード、マウス付属
日本語版(M5430JA)
¥848,000

Macintosh Plus

RAM 2MB
9" モノクロディスプレイ
800KB 3.5" ディスク1基
マウス、キーボード付属
日本語版(M2526J)
¥368,000

Macintosh SE

フロッピィモデル
RAM 2MB
9" モノクロディスプレイ
800KB 3.5" ディスク2基
マウス付属
日本語版(M5900J)
¥498,000

ハードディスクモデル
RAM 2MB
9" モノクロディスプレイ
20MB 内蔵ハードディスク
800KB 3.5" ディスク1基
マウス付属
日本語版(M5910J)
¥598,000

ハイクォリティ・ポータブルプリンタ
(Macintosh Plus, SE, II 対応)

WriteMove-J

¥118,000 ACアダプタ、接続ケーブル、ドライバーソフト、日本語版マニュアル付属

持運びフリーでこの機能。192Dpiのインクジェット方式で22種のアウトラインフォントを標準搭載

A4サイズ、1677万色入力が可能、オプションのSCSIインターフェイスによりマッキントッシュに対応。読み取り速度も高速処理を実現。

GT-4000 アップル用IFセット
(GT40AIFS)定価¥50,000
●セット内容／SCSIインターフェイスボード、SCSIケーブル、画像入力ユーティリティソフト(EpScan Mac3.5インチ2DD)、取扱説明書。

■周辺機器

品名	価格
新 Macintosh IIcx 2MB FD漢字	¥758,000
新 Macintosh IIcx 2MB HD40漢字	¥958,000
新 Macintosh SE30 2MB FD(E)	¥648,000
新 Macintosh SE30 2MB HD40(E)	¥848,000
新 Macintosh SE30 4MB HD80(E)	¥1,088,000
Apple キーボード(E/Jとも)	¥20,000
Apple 拡張キーボード(E/Jとも)	¥35,000
Apple カラーハイレゾRGBモニター	¥170,000
Apple ハードディスク HD-20SC	¥138,000
Apple ハードディスク HD-40SC	¥218,000
Apple ハードディスク HD-80SC	¥308,000
Apple 3.5ドライブ	¥60,000
インターナル 20SCハードディスク	¥120,000
インターナル 40SCハードディスク	¥200,000
インターナル 80SCハードディスク	¥290,000
Apple 3.5インターナルドライブ	¥50,000
イメージライター LQ	¥238,000
Mac II 4MBメモリー拡張キット	¥300,000

ハードディスク

コンピュータリサーチ
CRC-MH8B(S) 新製品
定価¥194,000
(ディスクメイトソフト付)
特価¥128,000

メーカー	品名	定価	特価
コンピュータリサーチ	CRC-MH4B	¥98,000	特価¥76,000
キャラベル	CA-40LG	¥138,000	特価¥82,000
	CA-44LG	¥148,000	特価¥109,000
	CA-80LG	¥248,000	特価¥125,000
ICM	SR-20	¥98,000	特価¥73,500
	SR-40	¥118,000	特価¥92,000
	SR-60	¥148,000	特価¥115,000
	SR-80	¥198,000	特価¥154,000
アイテック	IT-MJ4	¥128,000	特価¥93,000
	IT-MJ8	¥248,000	特価¥140,000
緑電子	LITTLE B4N	¥148,000	特価¥109,000
	POCKEDY R2+3PO	¥109,600	特価¥82,000
ロジテック	LHD-34V	¥153,000	シスペック特価

内蔵タイプHDD

メーカー	品名	定価	特価
キャラベル	HYPER HD40R	¥138,000	特価¥109,000
	HYPER HD80R	¥198,000	特価¥158,000
日本テクサ	TRUST 45S	¥158,000	特価¥126,000
	TRUST 80S	¥198,000	特価¥168,000
	DASH 45S	¥158,000	特価¥126,000
	DASH 90S	¥218,000	特価¥174,000

40MBHDD……特価¥69,000より

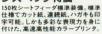
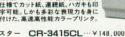
フロッピーディスク

緑電子
LITTLE F2
定価¥59,800
特価¥45,000

メーカー	品名	定価	特価
緑電子	LITTLE F1	¥39,800	特価¥30,000
磁気研	PC-LINE35	¥44,800	特価¥29,800
	PC-LINE35A	¥59,800	特価¥44,800
	PC-LINE35D	¥74,800	特価¥56,000
	PC-LINE5SH	¥49,800	特価¥34,800
	PC-LINE5DH	¥89,000	特価¥49,800

日本語ページプリンター&レーザープリンター

メーカー	品名	定価	特価
エプソン	LP-7000	¥571,000	シスペック特価
NEC	PC-PR406LM	¥368,000	シスペック特価

プリンター

NECパソコン用プリンタ(ミニエース漢字ライタ)
NM-4150 新製品
定価¥245,000
シスペック特価
150枚シートフィーダ標準装備。標準仕様でカット紙、連続紙、ハガキも印字可能。しかも多彩な表現力を身に付けた、高速高性能カラープリンタ。

メーカー	品名	定価	特価
スター	CR-3415CL	¥148,000	シスペック特価
	CX-2410	¥79,800	特価¥59,800
	TX-24CL	¥69,800	シスペック特価
	BR-2415	¥94,800	特価¥70,000
ブラザー	M-1724P	¥143,000	特価¥60,000
	M-1224P/X	¥79,800	特価¥53,000
	M-1024P/X	¥79,800	特価¥39,800
NEC	PC-PR101E2	¥89,800	シスペック特価
	PC-PR101G2	¥138,000	シスペック特価
	PC-PR101TL3	¥69,800	シスペック特価
	PC-PR150V	¥99,800	シスペック特価
	PC-PR150H	¥89,800	シスペック特価
	新 PC-PR201B	¥99,500	シスペック特価
	新 PC-PR201X	¥275,000	シスペック特価
	PC-PR201V2	¥298,000	特価¥198,000
	NM-9700	¥163,000	特価¥75,000
エプソン	AP-550PC	¥69,800	特価¥49,000
	AP-800PC	¥126,000	特価¥70,000
	VP-135EXPC	¥102,000	シスペック特価
	VP-550PC	¥87,000	シスペック特価
	VP-800PC	¥124,000	特価¥68,000
	VP-900PC	¥128,000	シスペック特価
	VP-1000PC	¥154,000	特価¥88,000
	VP-2000PC	¥158,000	シスペック特価
	HG-3000PC	¥248,000	シスペック特価
	HG-800PC	¥168,000	シスペック特価
	HG-4800PC	¥346,000	シスペック特価

コンピュータミュージック

メーカー	品名	定価	特価
ローランド	CM-64	¥129,000	シスペック特価
	新 ミュージ郎(LA/PCMサウンドモジュール)	¥158,000	シスペック特価
	新 CM-32P(PCMサウンドモジュール)	¥72,000	シスペック特価
	新 CN-20(ミュージックエントリーパット)	¥22,000	シスペック特価
★ソフト	バラード	¥47,000	シスペック特価
	マイクロミュージシャンA	¥20,000	シスペック特価
	マイクロミュージシャンB	¥40,000	シスペック特価
	新 楽譜をパット読取りくん(スキャナー付)	¥48,000	シスペック特価

※88シリーズ、X68000シリーズの方はお問い合せ下さい。

モデム

オムロン **MD-12FS** 新製品
定価¥21,000
特価¥18,000

メーカー	品名	定価	特価
オムロン	MD-1200AIII	¥19,800	特価¥16,800
	MD-2400F	¥54,800	特価¥42,000
アイワ	PV-A1200MKIII	¥21,000	特価¥16,800
	PV-A2400MNP4	¥46,800	特価¥36,000
	PV-A2400MNP5	¥54,800	特価¥42,000
NEC	COMSTAR1212AT	¥21,000	特価¥19,800
	COMSTAR2424AT4	¥50,000	特価¥38,000
	COMSTAR2424AT5	¥66,000	特価¥55,000

イメージスキャナー

エプソン **GT-4000**
定価¥198,000
特価¥149,000

メーカー	品名	定価	特価
オムロン	HS-10RII	¥49,800	シスペック特価
NEC	PC-IN506	¥228,000	シスペック特価
エプソン	GT-100V	¥44,800	特価¥34,000
	GT-1000	¥79,800	特価¥61,000

CAD&プロッター

メーカー	品名	価格
オートデスク社	AUTOCAD GX3	¥990,000
TCS	GENERIC CAD L3	¥98,000

※本店・1号店にて店頭デモ中

ローランドフェア実施中!

ローランド	価格
DXY-1200	¥158,000
DXY-1300	¥228,000
DPX-2200	¥740,000
DPX-3300	¥890,000
GRX-300	¥750,000
GRX-400	¥850,000
PNC-1000(CAMM-1、カッティングプロッタ)	¥398,000

※他社プロッターについては、お問い合せ下さい。

増設メモリボード

メーカー	品名	定価	特価
メルコ	EMZ-1000	¥39,800	シスペック特価
	EMA-2000	¥94,800	シスペック特価
	EMJ-2000	¥79,800	シスペック特価
	EMJ-4000	¥140,000	シスペック特価
I/O	PIO-PC34E-2M	¥75,000	シスペック特価
	PIO-PC34E-4M	¥135,000	シスペック特価

広告に載っている価格には消費税は含まれていません。クレジット例には消費税が含まれています。

お申し込み…… フリーダイヤル 全国通信販売(ナンバーワン ツウシンハンバイ)
通信販売は 0120 0120-012488
シスペック通信販売部
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

名古屋052-263-1065(代)
お問い合わせは…
東京03-257-0281(代)

銀行振込
★三菱銀行 秋葉原支店 普通No.0231397 シスペック(株)

考えるのは、あなた次第！

ウェーブ・アイ14ポイントチェック

チェック1　電話料金はご心配なく！
電話料金は当社が負担、フリーコールまたはフリーダイヤルで今すぐお申し込み下さい。

チェック2　2倍保証！
メーカー保証とウェーブ・アイ保証で2倍の安心（例 メーカー保証1年＋ウェーブ・アイ保証1年）

チェック3　冬のボーナス一括払いOK！
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて冬のボーナスで結構です。

チェック4　超低金利クレジット!!
3～72回までの格安の金利、しかもお客様独自の自由な支払いプランがたてられます。

チェック5　お支払い開始は半年先からOK!!
商品先取り、お支払いは半年先からのクレジットでOK。

チェック6　ボーナス2回払いOK!!
月々の支払いはまったくナシ！お支払いは夏と冬のボーナスでOK。

チェック7　全国無料配送
一部地域を除き送料無料でお届けいたします。（但し5万円以上の商品に限ります。）

チェック8　配達日指定OK！
留守がちの方のために、ご都合に合わせて配達します、もちろん日曜日も祭日もOK！

チェック9　夜間配達もOK！
日中留守がちなのは当たり前、そこでそういう方の為に夜間配達も可能にいたしました。夜の6時～8時の間に配達いたします。

チェック10　下取り・買い取りもOK！
お手持ちのパソコンを利用して、わずかな予算で買い換えができます。

チェック11　まずは見積り!!
ご自分のプランをたてたならまずは見積り、お電話・お手紙・FAX何でも結構です、すぐに特価でお見積りをご連絡します！

チェック12　はがき注文・FAX注文もOK！
忙しくて、電話をする暇がないという方のためにはがきでのご注文もお受けいたします。またFAXでもお受けいたします。
（FAX No. 0466-43-1265）

チェック13　代金引換OK！
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK！（但し離島の方はご利用できません。）

チェック14　カレッジクレジットOK！
大学生・新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。（但し、場合によっては保証人を必要とする場合もあります。）

〒252
藤沢市湘南台
一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞
（20才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

PC-98DO

98DOは、98と88のソフトが
1台で楽しめる、
生まれながらの
マルチタレントです。

プラン1101　98DOお買得基本セット　TELにて

商品	価格
PC-98DO（98、88のソフトが使用可能）	298,000円
CU-14FD（0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用）	74,800円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	390,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
5,600円×60回	ボーナス　なし

プラン1102　98DO超お買得ワープロセット　36%引

商品	価格
PC-98DO（98、88のソフトが使用可能）	298,000円
XC-1498C（0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理）	99,800円
AP-550PC（80桁カラー熱転写プリンター）	69,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
ユーカラart（ワープロソフト、アート機能付き）	40,000円
PS98-015-HMW（日本語MS-DOS Ver3.3A）	18,000円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
WD-401M（縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き）	29,800円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	582,600円

特価369,800円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン1103　98DOお買得基本セット　TELにて

商品	価格
PC-98DO（98、88のソフトが使用可能）	298,000円
PC-KD854N（0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き）	84,800円
AP-800PC（48ドット、80桁カラー熱転写プリンター）	99,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	508,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間 AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納！**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-9801RA2

プラン1104 98RA2お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	616,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし

プラン1105 98RA2お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	787,600円

特価549,800円

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス28,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

プラン1106 98RA2本格ワープロアートセット TELにて

品名	価格
PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
IO-730(高速、カラーインクジェットプリンター)	230,000円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,045,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス38,400円×6回
13,000円×48回	ボーナス35,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス34,800円×10回
13,600円×72回	ボーナス なし

プラン1107 98RA2本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
BJ-130J(48ドット、超高速バブルジェットプリンター)	198,000円
びると4(内蔵タイプ40MBハードディスク)	148,000円
Microsoft Excel(データベース、表計算、グラフ作成)	98,000円
Microsoft Windows/386 Ver2.1	40,000円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
MEMORY PRO386(仮想EMSドライバー)	10,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,179,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス50,300円×6回
15,000円×48回	ボーナス42,200円×8回
12,000円×60回	ボーナス38,300円×10回
15,800円×72回	ボーナス なし

PC-9801ES2

プラン1108 98ES2お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	566,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

プラン1109 98ES2お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
定価合計	734,600円

特価512,000円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

PC-9801ES5

プラン1110 98ES5お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801ES5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	638,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	767,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス31,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン1111 98ES5お買得ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801ES5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	638,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
AP-800PC(48ドット、80桁カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	933,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

PC-9801RA5

プラン1112 98RA5お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RA5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	736,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	879,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス37,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン1113 98RA5超お買得基本セット

品名	価格
PC-9801RA5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	736,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
VP-2000PC(136桁、高速カラープリンター)	158,000円
VP-2000CSFS	30,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
定価合計	1,082,800円

特価728,000円

月々	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス33,200円×6回
13,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
10,000円×60回	ボーナス31,400円×10回
13,100円×72回	ボーナス なし

プランセットでお買上げの方にクリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!

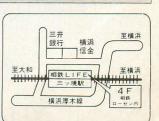
湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする **WAVE EYE** ウェーブ・アイ

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日

三ツ境店☎045-363-7044

PC-9801EX2

新登場

性能も機能も本格的ビジネス仕様。多彩に使いこなせる3.5インチデスクトップ。

プラン1114　98EX2純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	459,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス28,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン1115　98EX2お買得ワープロ・アートセット

品目	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	577,800円

特価408,000円

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,200円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM11

確かな実績と豊富なソフト資産を継承。あらゆるオフィス業務を手堅くこなす。

プラン1116　98VM11お買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	429,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1117　98VM11お買得ミュージックセット　TELにて

品目	価格
PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
ミュージくん(音楽作成、演奏システム)	93,000円
ミュージくんデータ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	581,900円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,700円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RX4

プラン1125　98RX4お買得基本セット

品目	価格
PC-9801RX4(CPU80286/V30搭載、20MBハードディスク付き)	566,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
M-1724P(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	148,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	815,600円

特価489,000円

月額	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス28,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1126　98RX4お買得ビジネスセット

品目	価格
PC-9801RX4(CPU80286/V30搭載、20MBハードディスク付)	566,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付)	84,800円
CR-3415CL(136桁、インパクト漢字カラープリンター)	145,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	1,026,400円

特価659,800円

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス43,900円×6回
11,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,900円×10回
11,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RX2

16ビットの新時代到来。拡がる未来を掌握したパワフルなビジネス標準機。

プラン1118　RX2超お買得ワープロアートセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
AP-550PC(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付き)	40,000円
PS98-015-HMW(日本語 MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	637,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1119　98RX2お買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	498,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

プラン1120　98RX2ミュージックセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
ミュージ郎(128種のシンセ音色、64種のPCM音色、ECT)	158,000円
CF-10(デジタルフェーダー各トラックの音量、定位を同時コントロール)	22,000円
CN-20(鍵盤状に並んだキーを押すだけで音符を入力)	22,000円
ミュージ郎データ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	27,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	782,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
9,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1121　98RX2本格セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
VP-2000PC(136桁、シリアルドット、高速カラー漢字プリンター)	158,800円
VP2000CSFS(カットシートフィーダ、カット紙の連続給紙)	30,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	793,300円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス36,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,100円×10回
10,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1122　98RX2超お買得基本セット　43%引

品目	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT)	99,800円
NM-9700(80桁ドットマトリックスカラー漢字プリンター)	163,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	686,600円

特価389,800円

50台限定

プラン1123　98RX2本格ワープロ・アートセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX2(16ビット CPU80286/V30 搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR150V(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎 Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
Z'sSTAFF KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PS98-015-HMW(日本語 MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3M ブランクディスケット(5インチ 2HD)10枚	18,000円
定価合計	815,100円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス32,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
9,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1124　RX2超お買得ビジネスセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286搭載/V30搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
M-1724P(136桁漢字プリンター)	148,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
1-2-3CARD(カード型データベース、顧客管理等に便利)	32,000円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
定価合計	908,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円×72回	ボーナス　なし

プランセットでお買上げの方にクリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!

受付時間

AM9:30▶PM9:00　電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-286VF

**より速く、
より使いやすく進化した、
ニュースタンダード
16ビットマシン。**

プラン1131　286VFお買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	398,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン1132　286VFお買得ワープロセット　36%引

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
AP-550PC(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
定価合計	584,600円

特価369,800円

8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン1133　286VF本格ミュージックセット　TELにて

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
AP-550PC(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
ミュージくん	93,000円
ミュージくんデータ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカ、スーパーウーファー搭載)	20,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	636,100円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
4,500円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン1134　286VFビジネスセット　34%引

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
CR-3415CL(136桁カラー漢字プリンター)	145,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
定価合計	757,800円

特価499,800円

10,000円×36回	ボーナス36,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1135　286VF超お買得ワープロ、アートセット　TELにて

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
AP-800PC(48ドット、80桁カラー熱転写プリンター)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付き)	40,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き)	29,800円
定価合計	596,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UV11

**A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス
機能を凝縮。**

プラン1127　98UV11純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801UV11(16ビットCPU、V30搭載、3.5インチFDD)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	376,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1128　98UV11お買得ワープロアートセット　TELにて

品目	価格
PC-9801UV11(16ビットCPUV30搭載、3.5インチFDD)	265,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(48ドット、80桁、カラー熱転写プリンター)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付き)	40,000円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	546,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MA2

**ザッツ・
デジタル・
エンターテーナー**

プラン1129　88MA2純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863SW(アンプ内蔵、スピーカ付、高解像度CRT)	118,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	304,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
6,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,100円×6回
6,800円×36回	ボーナス　なし

プラン1130　88MA2お買得ワープロセット　36%引

品目	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
AP-800PC(48ドット、80桁カラー熱転写プリンター)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	439,300円

特価279,800円

9,000円×24回	ボーナス24,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

PC-286US

コンパクトボディで高速・大容量化に対応。

プラン1136　286USお買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-286US-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	393,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス26,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1137　286USお買得ワープロセット　36%引

品目	価格
PC-286US-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
AP-550PC(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
テラIII世(ワープロソフト)	32,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	473,000円

特価299,800円

10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間 AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納！**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

X68000 PRO・PRO HD

おもとめやすさが
高性能をさらに、
身近なものにした。

プラン1138　X68000PROお買得基本セット　TELにて

品目	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	424,600円

ウェーブ・アイ特価
クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1139　X68000PROミュージック・アートセット　TELにて

品目	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-602D(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT、チルト台付き)	99,800円
CZ-8PC4(48ドット、80桁、カラー熱転写プリンター)	99,800円
Z's STAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
Music PRO68K(音楽作成ソフト)	18,800円
Sound PRO68K(音作りが楽しめるサウンドエディタ)	15,800円
Sampling PRO68K(高機能サンプリングエディタ)	17,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	650,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

プラン1140　X68000PROお買得基本セット　TELにて

品目	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
MZ-1C48(プリンター接続ケーブル)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
定価合計	508,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス31,700円×4回
8,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
7,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1141　X68000PRO HD お買得基本セット　TELにて

品目	価格
CZ-662C	408,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	510,800円

ウェーブ・アイ特価
クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1149　X68000EXPERTお買得基本セット　TELにて

品目	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-602D(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT、チルト台付)	99,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	497,600円

ウェーブ・アイ特価
クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

X68000 EXPERT・EXPERT HD

メインメモリ2MBの
余裕がさらに
人にやさしくなった。

プラン1142　X68000EXPERT基本セット　TELにて

品目	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	458,800円

ウェーブ・アイ特価
クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1143　X68000EXPERTお買得アートセット　TELにて

品目	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-602D(0.39ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	99,800円
CZ-8PC4(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
Z'sSTAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	789,100円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス35,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
11,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1144　X68000EXPERT本格ミュージックセット　TELにて

品目	価格
CZ-602C	398,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
CZ-6BM1(MIDIボード)	26,800円
Music PRO68K[MIDI](MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
MT-32(ローランド、MIDI音源モジュール)	64,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	714,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス38,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1145　X68000EXPERT-HD基本セット　TELにて

品目	価格
CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	568,800円

ウェーブ・アイ特価
クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン1146　X68000EXPERT-HD基本アートセット　TELにて

品目	価格
CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-612D(0.31ミリ、TV内蔵、高解像度CRT、チルト台付き)	119,800円
CZ-8PC4(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
CZ-6BP1(数値演算プロセッサー)	79,800円
Z's STAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,056,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス44,400円×6回
15,000円×48回	ボーナス37,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス34,500円×10回
15,300円×72回	ボーナス　なし

プラン1147　X68000EXPERT-HD本格ミュージックセット　TELにて

品目	価格
CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
MT-32(ローランド、MIDI音源モジュール)	64,000円
CZ-6BM1(MIDIボード)	26,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
Musicstudio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25,800円
Music PRO68K[MIDI](MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
CZ-248MS(ソングライブラリ101曲集)	8,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	813,500円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス34,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,400円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス　なし

プラン1148　X68000EXPERT-HD本格セット　TELにて

品目	価格
CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
CZ-211LS(C compiler-PRO68K)	39,800円
CZ-219SS(OS-9/X68000)	29,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	662,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス38,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プランセットでお買上げの方にクリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!

FM TOWNS

見る、聴く、遊ぶ、創る、仕事する。そんな贅沢な声に応えるFM TOWNS。スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのレベルを超える性能を凝縮。人間に近いパソコンです。

ついに登場 スーパーメディア

CD-ROM for FM TOWNS
これはなんと540MB(メガバイト)の莫大なデータ量をもつ新メディア。
タウンスの強力なAV機能を生かすには、最適なメディアだと言える。もちろん音楽用CDの再生もOK。

Audio & Visual FM TOWNS
コンピューターの表現力はもはや文字だけではありません。PCM音源8声、FM6音源プラスCD音。と1,677万色中640×480ドット256色、又は320×240ドット32,768色同時発色モードの最高なAV機能がパソコンの表現を無限なものにしてくれます。
まさにハイクオリティ人類必携アイテム。
高速ゲームも可能にした強力スプライト機能もGood

32ビットfor FM TOWNS
さて、これだけの性能を見せつけるタウンスの心臓は時代の最新機能を誇る「80386」を搭載。
さらにこの心臓のパワーを引き出す「TOWNS OS」とのコンビネーションが、まさに無敵の高性能の証明です。将来も安心出来る本格派。

TownsGEAR for FM TOWNS
今までとまったくちがったコンピューター環境をおしえてくれるマルチクリエイティブツール「TOWNS GEAR」音声、絵、音楽、文字を駆使して楽しく使える。
新しい個性の表現が可能なアプリケーションで出来ることが無限に広がります。

お好きなゲームソフト一本プレゼント!!

プラン1149 TOWNSモデル1純正基本セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル1	338,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
定価合計	515,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン1150 TOWNSモデル1お買得基本セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル1	338,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
FMT-FD301(内蔵マイクロFDドライブ)	28,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
定価合計	630,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,700円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン1151 TOWNSモデル2純正基本セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
定価合計	575,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,700円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン1152 TOWNSモデル2英会話マスターセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
My Fair Lady(英会話ソフト)	28,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	690,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス32,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス30,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン1153 TOWNSモデル2お買得ワープロセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
テラTOWNS(ワープロソフト)	32,000円
TOWNS-PAINT V1.1(グラフィック作成ソフト)	38,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	732,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン1154 TOWNSモデル2お買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
FMPR-353A(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	138,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
日本語MS-DOS Ver3.1	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
プリンター用紙(15インチ連続)500枚	2,400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	906,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
11,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,700円×10回
11,200円×72回	ボーナス なし

プラン1155 TOWNSモデル2本格アートセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP532(0.26ミリ、高解像度CRT)	138,000円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
C-TRACE TOWNS(本格的レイトレース作成ソフト)	68,000円
TOWNS-PAINT V1.1(グラフイック作成ソフト)	38,000円
FMT-411(ビデオカード)	35,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	852,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス36,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,200円×72回	ボーナス なし

プラン1156 TOWNSモデル2ミュージックセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JISキーボード)	20,000円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
MUSIC-PRO TOWNS(音楽作成ソフト)	19,800円
TOWNS SOUND(音色エディタ)	28,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	617,900円

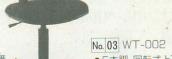
ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス30,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,400円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

ここがチェックポイント！ご安心下さい。TOWNSは全国出張サービス致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

縦型パソコンデスク　OAチェアー　OAチェアー

No.01 パソコンデスク
WD-401M
●縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付
定価29,800円
特価16,800円

No.02 WT-001G
●5本脚、ガス式上下調節機構
組立式
定価23,000円
特価 11,800円
カラー：グレー

No.03 WT-002
●5本脚・回転式上下調節機構
組立式
定価15,000円
特価 7,800円
カラー：グレー

ウェーブ・アイお買得品情報コーナー

No.04 インテリジェントコントローラー
シャープ CZ-8NJ2

標準価格 23,800円の品
特価19,800円

モデム

メーカー	No.	型番	特価
OMRON	05	MD-2400B	36,800円
	06	MD-2400F	44,800円
AIWA	07	PV-A24MNP5	39,800円
	08	PV-A1200MK2	14,800円

RAMボード

No.	型番	特価
09	PIO-PC34HX1M	29,800円
10	PIO-PC34HX2M	54,800円
11	IOS-10	3,500円
12	EMZ-1000	29,000円
13	EMJ-2000	58,300円

98用マウス

No.	型番	特価
14	PC-MOUSE	2,700円
15	MS-50AUTO	9,800円
16	EGG-MOUSE	3,980円
17	PC-9872U	8,000円

No.18
5インチフロッピーケース
●100枚収納可能(カギ付)

特価980円

フロッピーディスク

(10枚単位でご注文下さい。)　(1枚単価)

	5"2D	5"2HD	3.5"2DD	3.5"2HD
マクセル	110円	98円	190円	350円
TDK	100円	98円	195円	350円
3M	100円	96円	190円	360円
FUJI	110円	110円	210円	350円
ウェーブ・アイ オリジナル	—	—	160円	250円

No.19 電子システム手帳
シャープPA-7000

標準価格 19,800円の品
特価12,800円

▶別売ICカードの差し替えで機能拡張。

電子手帳のデータを
PC-9801シリーズで
入力・編集ができる。
No.20
HAL-CATCH
(シャープ PA-6000、6500、7000、8500に対応。)
標準価格 11,000円の品
特価9,800円

ICカード

カード	標準価格	特価
英語カード	16,000円の品	13,600円
国語辞典カード	16,000円の品	13,600円
電話帳/住所録カード	10,000円の品	8,500円
四柱推命カード	7,000円の品	6,000円
電訳機(英和・和英カード)	7,000円の品	6,000円
電訳機(7ヶ国語会話)	7,000円の品	6,000円
技術計算カード	7,000円の品	6,000円

いつでも楽しいハンディからおけ、
パソコンに疲れたら1曲いかが？

No.21 まめから
標準価格 16,800円の品
特価13,800円

ご注文は今すぐこちらへ!!

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　㈱ウェーブ・アイ 通信販売課 サプライ係　☎0466-43-1785

お申込方法……………現金書留に商品代金と下記事項をご記入同封の上、ご送金下さい。但し、上記表示価格は税別です。
送料……………送料は全国どこでも500円です。(ただし離島はお受けできません。)
お届け……………通常、商品はお申込後、1週間ぐらいでお届けいたします。(品切れ等の場合は若干遅れることがございます。)

氏名：＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿＿
住所：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
購入商品No.(いくつでも結構です。)※ICカードとフロッピーディスクは商品名を記入して下さい。
商品代金合計＿＿＿＿　消費税(3％)＿＿＿＿ 小数点以下切捨
送　料　500円　総　合　計＿＿＿＿

ついに、11月11日(土)FM TOWNSが湘南で爆発。

電脳遊園地

in WAVE EYE

期間：
1989.11.11～12
場所：
ウェーブ・アイ湘南台店
小田急江ノ島線湘南台駅下車

わくわく、ドキドキの2日間

★新製品と新しいソフトがいっぱい!!

未発売ソフトのデモンストレーション

90年代の情報満載！

▶ビジュアルパソコン通信 HABITATを体験できます。

熱闘ゲーム大会
賞品多数用意してございます。

コンピュータライブコンサート

クレジット
金利大幅ダウン!!

ハドマ 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA2／FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が僕たちの感性になる。

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

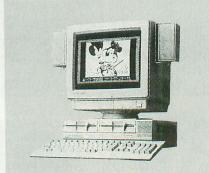
☆注文No.A-1111

NEC PC-8801MA2	￥168,000
SANYO CMT-147L	￥ 79,800
標準価格合計	￥247,800
現金特別価格	￥177,800

お支払例
①￥ 4,600×24回〔ボーナス〕￥24,000×4回
②￥10,000×12回〔ボーナス〕￥38,000×2回
③￥ 8,600×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No.A-1112

NEC PC-8801FE	￥129,000
SANYO CMT-147L	￥ 79,800
標準価格合計	￥208,800
現金特別価格	￥147,800

お支払例
①￥4,800×18回〔ボーナス〕￥27,000×3回
②￥9,900×12回〔ボーナス〕￥22,000×2回
③￥9,300×18回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

PC-9801RX2

高速・大容量化で、高度なビジネスニーズにオフィスの新・標準機。

☆注文No.A-1157

NEC PC-9801RX2	￥398,000
SANYO CMT-147L	￥ 79,800
標準価格合計	￥477,800
現金特別価格	￥296,000

お支払例
①￥ 5,000×36回〔ボーナス〕￥30,000×6回
②￥10,000×24回〔ボーナス〕￥25,000×4回
③￥10,000×36回〔ボーナス〕無し

PC-98DO

98DO(ドゥ)は98と88のソフトが1台で楽しめる、マルチタレントです。

☆注文No.A-1151

NEC PC-98DO	￥298,000
SANYO CMT-147L	￥ 79,800
標準価格合計	￥377,800
現金特別価格	￥283,000

お支払例
①￥5,100×36回〔ボーナス〕￥27,000×6回
②￥9,500×24回〔ボーナス〕￥25,000×4回
③￥9,600×36回〔ボーナス〕無し

PC-286VF

クロック周波数12MHz、より速く、より使いやすく進化した16ビットマシン。

☆注文No.A-1153

EPSON PC-286VF-STD	￥298,000
現金特別価格	~~￥298,000~~ 大特価にて提供中

お支払例
①￥5,000×24回〔ボーナス〕￥27,000×4回
②￥9,400×18回〔ボーナス〕￥18,000×3回
③￥9,500×24回〔ボーナス〕無し

PC-286LE

ゆたかな98ソフトを活かす、8階調表示のラップトップ16ビットマシン。

☆注文No.A-1154

EPSON PC-286LE-STD	￥368,000
現金特別価格	~~￥368,000~~ 大特価にて提供中

お支払例
①￥ 5,800×24回〔ボーナス〕￥27,000×4回
②￥10,100×18回〔ボーナス〕￥20,000×3回
③￥10,300×24回〔ボーナス〕無し

X68000

EXPARTシリーズ・PROシリーズ新登場!!

☆注文No.A-1121

SHARP CZ 602C	￥356,000
SHARP CZ 602D	￥99,800
標準価格合計	￥455,800
現金特別価格	~~￥455,800~~ 大特価にて提供中

☆注文No.A-1123

SHARP CZ 652C	￥298,000
SHARP CZ 602D	￥99,800
標準価格合計	￥397,800
現金特別価格	~~￥397,800~~ 大特価にて提供中

FM TOWNS

☆注文No.F-1102
FM TOWNSモデル2セット

FUJITSU FMTOWNS-2(本体 メモリ2MB 2FDD)	￥398,000
FUJITSU FMT-KB101(JISキーボード)(親指シフトキーボードはFMT-KB201)	￥ 20,000
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT ピッチ0.39)	￥ 89,800
FUJITSU TownsシステムソフトV. L. I	￥ 20,000
標準価格合計	￥527,800
現金特別価格	￥448,000

お支払例
①￥ 6,700×48回〔ボーナス〕￥30,000×8回
②￥10,200×36回〔ボーナス〕￥29,000×6回
③￥11,700×48回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク 03(797)1231

Let's CALL
03(797)1221
高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。

☆注文No.A-1134
ディスクドライブ内蔵、楽しく作れるツールディスク付属。お手頃価格の高性能マシン。
SONY HB-F1XDmkⅡ ¥49,800
現金特別価格――――¥~~49,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥7,600×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,900×12回〔ボーナス〕無し

☆注文No.A-1135
イマジネーションをカタチに変える、強力MSX2+パワー。
SONY HB-F1XDJ ¥69,800
現金特別価格――――¥~~69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥6,500×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,400×20回〔ボーナス〕無し

☆注文No.A-1138
ワープロで遊べる!ゲームがスゴイ!これぞ「遊びの天才パソコン」だ!!
NATIONAL FS-A1WX ¥69,800
現金特別価格――――¥~~69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥6,500×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,400×20回〔ボーナス〕無し

☆注文No.A-1137
FM音源・BASICコンパイラ、標準搭載。大満足の、MSX2+。
SANYO PHC-70FD ¥64,800
現金特別価格――――¥~~64,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,400×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×18回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-1146
"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ"
スター精密 TX-24CL ¥69,800
現金特別価格――――¥44,800
お支払例
①¥4,100×12回〔ボーナス〕無し
②¥8,000×6回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-1111
"ユニット内転送レート10Mビット、データ処理が早い40MBハードディスク"
WINTEC WD40 ¥102,500
現金特別価格――――¥ 78,000
お支払例
①¥4,900×18回〔ボーナス〕無し
②¥8,500×10回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-1109
"3.5インチ2HD・2DDシングルタイプFDD、NEC純正ドライブ使用"
SNE SNE-mini3 ¥39,800
現金特別価格――――¥26,000

☆注文No.B-1107
"5インチ2HD・2DDデュアルタイプFDD、NEC純正ドライブ使用"
SNE SNE-2N ¥99,800
現金特別価格――――¥59,800
お支払例
①¥3,400×20回〔ボーナス〕無し
②¥6,500×10回〔ボーナス〕無し

中古在庫リスト

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-8801MKⅡSR	¥108,000	¥13.000
PC-8001MKⅡ/30	¥275,000	¥38.000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥68.000
PC-8801MKⅡTR	¥288,000	¥78.000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000	¥65.000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000	¥75.000
PC-8801FH30	¥168,000	¥75.000
PC-8801FA	¥168,000	¥92.000
PC-8801MH	¥208,000	¥85.000
PC-88VA	¥298,000	¥108.000
PC-9801+01	¥338,000	¥38.000
PC-9801E+10	¥338,000	¥58.000
PC-9801F2	¥398,000	¥68.000
PC-9801UX21	¥348,000	¥188.000
PC-9801VM2	¥390,000	¥168.000
PC-9801VM21	¥390,000	¥182.000
PC-9801VX2	¥433,000	¥192.000
PC-9801VX21	¥433,000	¥198.000
PC-9801LV21	¥345,000	¥178.000
PC-9801LV22 新品同様	¥378,000	¥238.000

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-8048K(12"カラー800文字)	¥59,800	¥15.000
PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥40.000
PC-KD852(14"カラー4050文字)	¥99,800	¥42.000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥89,800	¥45.000
PC-KD853(14"カラー4050文字) 新品限定品	¥118,000	¥59.000
PC-KD863S(15"カラー200/400LIN)	¥118,000	¥65.000

ディスクドライブ

品名	定価	価格
PC-80S31(5"2D, 2ドライブ)	¥168,000	¥34.000
PC-8881(8"2D, 2ドライブ)	¥442,000	¥56.000
PC-9881K(8"2D, 2ドライブ)	¥320,000	¥55.000
PC-98H51(20MBハードディスク)	¥428,000	¥72.000

プリンタ

品名	定価	価格
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000	¥20.000
PC-PR201(15"24ドットカラー漢字プリンタ)	¥298,000	¥52.000
PC-PR201F2(15"24ドット漢字カラープリンタ)	¥158,000	¥82.000
PC-PR101TL(10"24ドット漢字カラー熱転写プリンタ)	¥79,800	¥42.000
NM-9700(15"24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥310,000	¥68.000

その他

品名	定価	価格
PC-DR330(データレコーダ) 新品同様	¥19,800	¥8.000
PC-8044K(TVコンバータ) 新品同様	¥13,500	¥6.800
PC-9801-02N(9801用128KRAM) 新品同様	¥40,000	¥5.000
PC-9801-21N(9801用128KRAMチップ)	¥10,000	¥6.000
PC-9801-31(9801用128KRAM)	¥47,000	¥10.000
PC-PR101-13(PR101, 101L, F, F2用トラクタフィーダ)	¥18,000	¥10.000
PC-PR103/4-03(PR103, 4用トラクタフィーダ)	¥18,000	¥10.000
PC-PR201-23(PR201F・F2・CL用トラクタフィーダ)	¥20,000	¥10.000
PC-PR201H-23(H, HC, H2, V, V2用トラクタフィーダ)	¥20,000	¥10.000
NM9032-06(NM-9700用シングルシートフィーダ) 新品同様	¥30,000	¥15.000

NEC PCシリーズ用周辺機器 新品限定特価コーナー

品名	定価	価格
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥15,000	¥10.200

PC-8801MKⅡSR30
¥258,000→¥68,000
PC-8801MKⅡFR30
¥178,000→¥65,000
PC-8801FH30
¥168,000→¥78,000
PC-8801MH
¥208,000→¥88,000

CZ-611CGY 新品同様
(X68000 ACE HD)
¥399,800→¥248,000
X68000 ACE HD
ディスプレイセット 新品同様
(本体+CZ-611DGY)
¥533,800→¥336,000

FUJITSU
FMTOWNS-2
(FMTOWNSモデル2+JISキーボード)
¥418,000→¥198,000
FMTOWNS-2ディスプレイセット
(FMTOWNSモデル2+JISキーボード+FMT-DP531)
¥507,800→¥246,000

品名	定価	価格
和知電子/MK-1100PC(TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥6.800
SNE/SNE-2N(98シリーズ用5"2HD, 2DDドライブ NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	¥59.800
SNE/SNE-3(98シリーズ用3.5"2HD, 2DDドライブ NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	¥49.800
SNE/INTER8(98シリーズ用1MBFDDインターフェイス) 新品	¥24,800	¥15.000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用高機能FM音源ボード) 新品	¥29,800	¥19.800
MELCO/HC-U2(98シリーズ内部増設用128KBRAM) 新品	¥8,000	¥6.500
MELCO/HC-256(98シリーズ用内部増設用256KBRAM) 新品	¥14,800	¥12.000
MELCO/HC-512(98シリーズ用内部増設用512KBRAM) 新品	¥24,800	¥17.500
TEAC/FD55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD) 新品	¥60,000	¥22.800
EPSON/AP-550PCセット(10"24ドット漢字熱転写プリンタ, ケーブル付) 新品同様	¥69,800	¥49.800
スター精密/BR-2415(15"24ドット漢字プリンタ, ケーブル付) 新品	¥94,800	¥69.800
ブラザー/M-1724P(15"24ドット漢字プリンタ, ケーブル付) 新品	¥155,500	¥74.800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(15"24ドット漢字プリンタ, ケーブル付) 新品	¥99,800	¥39.800

SHARP

品名	定価	価格
CZ-812C(X-1Fmodel20)	¥139,800	¥26.000
CZ-822CB(X-1Fmodel20) 新品同様	¥118,000	¥29.800
CZ-611C(X68000ACEHD) 新品同様	¥399,800	¥248.000
CU-14BD(14"カラー4050/2000文字)	¥64,800	¥42.000
CU-14CD(14"カラー4050/2000文字) 新品同様	¥84,800	¥52.800
CZ-611D(15"3モードスキャンカラーディスプレイTV) 新品同様	¥134,000	¥88.000
CZ-8PK7(10"24ドット漢字プリンタ)	¥122,000	¥52.000

FUJITSU

品名	定価	価格
MB25015(FM-NEW7)	¥99,800	¥10.000
MB25250(FM-77D2)	¥228,000	¥28.000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000	¥38.000
FM77AV2	¥158,000	¥32.000
FM77AV20EX	¥128,000	¥48.000
FM77AV40EX	¥168,000	¥58.000
FMTOWNS モデル2 JISキーボード付	¥418,000	¥198.000
FMTV-154(15"400LINEカラーディスプレイTV)	¥138,000	¥58.000
MB27331(14"400LINEカラーディスプレイ)	¥109,800	¥48.000
MB27333(14"400LINEカラーディスプレイ)	¥155,000	¥55.000
FMPR-204(80桁24ドット熱転写漢字プリンタ)	¥80,000	¥42.000
FMPR-351(15"24ドット漢字プリンタ)	¥250,000	¥68.000

EPSON

品名	定価	価格
PC-286V-H20	¥443,000	¥228.000
TF-10(FM5"2D2ドライブ)	¥129,800	¥32.000
TF-20(PC5"2D2ドライブ)	¥142,000	¥30.000
RP-80F/TⅡK(10"ドットプリンタ)	¥129,000	¥28.000
VP-130K(15"24ドット漢字プリンタ)	¥190,000	¥60.000
VP-80K(10"24ドット漢字プリンタ)	¥160,000	¥45.000

ロジテック

品名	定価	価格
LFD-592(5"2HD, 2DD, 2ドライブ)	¥158,000	¥54.000
LFD-880(8"2D×2)	¥223,000	¥58.000

SANYO

品名	定価	価格
CMT-147L(W)(14"カラー4050文字) 新品同様	¥79,800	¥48.000
CMT-147H(W)(14"カラー4050文字) 新品同様	¥84,800	¥58.000

三菱

品名	定価	価格
XC-1498(14"カラー4050文字0.28ピッチ) 新品	¥99,800	¥54.800

その他メーカー各種

品名	定価	価格
OMRON/MD1200A3(300/1200bps モデム) 新品限定品	¥19,800	¥16.000
MSX, MSX2本体各種		¥10.000~
ディスプレイ各種		¥12.000~

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

- 電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
- あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
- 掲載の商品以外も取り扱っております。
- ビジネスソフトスクール受講者受付中!
  お気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/平日AM9:30~PM9:00 土・休日AM9:30~PM8:00 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません 別途消費税がかかります

注目!!
冬のボーナス一括払いOK!!
手数料(金利)無料!
(12月末支払い、ご利用下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

10/6〜11/10

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

特報!!
中古パソコンの現金買取、下取OK!!
(差額は低金利クレジットをご利用下さい)

NEC

CU-14FD(シャープ、0.31%ピッチ、4050文字、アートボード対応、回転台付)
(88シリーズお買上げの方に ジョイカードをプレゼントいたします。)

送料¥2.000

PC-88VA2/VA3/MA2/FE

Ⓐセット:PC-88VA3+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥467,800▶特価**¥265,000**
Ⓑセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥367,800▶特価**¥245,000**
Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥237,800▶特価**¥140,000**
Ⓓセット:PC-8801FE+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥198,800▶特価**¥120,000**

Ⓐ〜Ⓓのモニターを
①CU-14GD (シャープ 定価¥ 69,800)に変更の場合¥ 6,000
②XC-1498C (三菱 定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 8,000
③CU-14FD (シャープ 定価¥ 79,800)に変更の場合¥12,000
④PC-KD854N (NEC 定価¥ 84,800)に変更の場合¥12,000
⑤CU-14TV (シャープ定価¥99,800)に変更の場合¥30,000
⑥PC-KD863S (NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥24,000
⑦PC-KD853N (NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥35,000
⑧PC-KD863G (NEC 定価¥138,000)に変更の場合¥48,000
⑨PC-TV353 (NEC 定価¥102,600)に変更の場合¥16,000
⑩PC-TV454 (NEC 定価¥128,300)に変更の場合¥37,000
⑪PC-TV455 (NEC 定価¥147,000)に変更の場合¥47,000
を加算して下さい。

●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価**¥4,500**
●VP-1000PCセット(エプソン)限定品!……定価¥154,000▶特価**¥78,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

セット	商品	定価	特価
Ⓐセット	PC-PR201X(NEC)	¥275,000	¥193,000
Ⓑセット	PC-PR201H3(NEC)	¥225,000	¥146,000
Ⓒセット	PC-PR201G(NEC)	¥158,000	¥ 92,000
Ⓓセット	PC-PR201B(NEC)	¥ 99,500	¥ 70,000
Ⓔセット	PC-PR101G2(NEC)	¥138,000	¥ 89,000
Ⓕセット	PC-PR101E2(NEC)	¥ 89,800	¥ 61,000
Ⓖセット	PC-PR101TL3(NEC)	¥ 69,800	¥ 48,500
Ⓗセット	PC-PR150V(NEC)	¥ 99,800	¥ 69,000
Ⓘセット	PC-PR150H(NEC)	¥ 84,800	¥ 60,000
Ⓙセット	PC-PR406HS(NEC)	¥138,000	¥ 98,000
Ⓚセット	NM-9700(NEC)(漢字カラー24ドット)	¥163,000	¥ 69,000
Ⓛセット	NM-4150(NEC)	¥245,000	¥165,000
Ⓜセット	AP-550PCセット(エプソン)	¥ 69,800	¥ 45,000
Ⓝセット	AP-800PCセット(エプソン)	¥ 99,800	¥ 65,000
Ⓞセット	VP-135EXPCセット(エプソン)	¥102,000	¥ 66,000
Ⓟセット	VP-900PCセット(エプソン)	¥128,000	¥ 90,000
Ⓠセット	VP-2000PCセット(エプソン)	¥158,000	¥108,000
Ⓡセット	VP-550PCセット(エプソン)	¥ 87,000	¥ 62,000
Ⓢセット	HG-800PCセット(エプソン)	¥168,000	¥114,000
Ⓣセット	BJ-130J(Bubble-Jet)(キヤノン)	¥198,000	¥136,000
Ⓤセット	CR-3415CL(スター)	¥148,000	¥ 93,000
Ⓥセット	TX-24CL(スター)	¥ 69,800	¥ 41,000
Ⓦセット	CZ-8PC2(シャープ)	¥ 69,800	¥ 41,000
Ⓧセット	CZ-8PC4(シャープ)	¥ 99,800	TEL下さい。

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2.000)
RA2/RA5

NEC

PC-9801LX2…定価¥448,000▶特価¥298,000
PC-9801LX4…定価¥588,000▶特価¥388,000
PC-9801LX5…定価¥638,000▶特価¥419,000

PC-98DO/9801VM11/RX/UV11/EX/RA

Ⓐセット:PC-98DO+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥367,800▶特価**¥248,000**
Ⓑセット:PC-9801VM11+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥397,800▶特価**¥255,000**
Ⓒセット:PC-9801RX2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥467,800▶特価**¥275,000**
Ⓓセット:PC-9801RX4+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥635,800▶特価**¥385,000**
Ⓔセット:PC-9801UV11+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥334,800▶特価**¥222,000**
Ⓕセット:PC-9801EX2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥417,800▶特価**¥283,000**
Ⓖセット:PC-9801RA2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥567,800▶特価**¥368,000**
Ⓗセット:PC-9801RA5+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥805,800▶特価**¥498,000**
Ⓘセット:PC-9801ES2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥517,800▶特価**¥355,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VF-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥377,800▶特価**¥225,000**
Ⓑセット:PC-286VF-H20+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥492,800▶特価**¥310,000**
Ⓒセット:PC-286US-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥337,800▶特価**¥213,000**
Ⓓセット:PC-286VS-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥457,800▶特価**¥260,000**
Ⓔセット:PC-386-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥667,800▶特価**¥457,000**

98シリーズ 286シリーズのモニターを
①XC-1498C (三菱 定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 3,000
②CU-14FD (シャープ 定価¥ 79,800)に変更の場合¥ 6,000
③PC-KD854N(NEC 定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 5,000
④PC-KD853N(NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥31,000
⑤PC-TV353 (NEC 定価¥102,600)に変更の場合¥11,000
⑥PC-TV454 (NEC 定価¥128,300)に変更の場合¥30,000
⑦PC-TV455 (NEC 定価¥147,000)に変更の場合¥42,000
⑧N-5913L(G)(NEC 定価¥138,000)に変更の場合¥45,000
⑨CR-4000 (エプソン定価¥ 94,800)に変更の場合¥10,000
⑩CU-14TV (シャープ定価¥ 99,800)に変更の場合¥26,000
を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス)

送料¥1.000

①PC-9801LX5C(NEC)……定価¥748,000▶特価**¥529,00**
②PC-286LS-STD(エプソン)……定価¥478,000▶特価**¥303,00**
③PC-286LS-H20(エプソン)……定価¥613,000▶特価**¥402,00**
④PC-386LS-STD(エプソン)……定価¥538,000▶特価**¥366,00**
⑤PC-386LS-H20(エプソン)……定価¥673,000▶特価**¥458,00**

9801用サウンドボード

送料¥500

①PC-9801-26K……定価¥25,000▶特価**¥21,000**
②サウンド・オーケストラ(ステレオ)……定価¥29,800▶特価**¥17,500**
③TN-F1(純正コンパチ)(ニーズ)……定価¥22,000▶特価**¥14,000**
④FM-1プラスコンサート(アクセル)……定価¥29,800▶特価**¥17,500**
テンキーユニット ①"GINGA"(88、98用)(SNE)……定価¥32,000▶特価**¥19,000**
②"GINGA"(286L用)(SNE)……定価¥15,000▶特価**¥ 9,000**

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)
●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。

営業時間、平日：AM10：00〜PM8：00、日祭：AM10：00〜PM7：00

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
ご受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK.!!1回〜60回払いまでOK.!!

全国通販 ★頭金なし！★即日発送

お知らせ.!! X-68000EXPERT、PRO、ACE-HD、ターボZIIIの組合せセットは送料、消費税込みの価格となっております。

ジョイステック 送料500
- ●XE-1PRO 定価￥9,500▶特価**￥7,800**
- ●ASCII STICK ターボ 定価￥6,800▶特価**￥5,500**

SHARP X68000 EXPERT PRO

（X68000セットでお買上げの方に、アフターバーナー￥9,200をプレゼント致します。）

A セット：EXPERT（CZ-602C＋CZ-602D）＋M-2HD（10枚）＋ゲーム
……定価￥455,800▶超特価（価格は、お電話下さい）

12回	30,700	24回	16,100	36回	11,000	48回	8,600	60回	7,100

B セット：EXPERT HD（CZ-612C＋CZ-602D）＋M-2HD（10枚）＋ゲーム
……定価￥565,800▶超特価（価格は、お電話下さい）

12回	37,800	24回	19,800	36回	13,600	48回	10,600	60回	8,800

C セット：PRO（CZ-652C＋CZ-602D）＋M-2HD（10枚）＋ゲーム
……定価￥397,800▶超特価（価格は、お電話下さい）

12回	26,800	24回	14,000	36回	9,600	48回	7,500	60回	6,200

D セット：PRO HD（CZ-662C＋CZ-602D）＋M-2HD（10枚）＋ゲーム
……定価￥507,800▶超特価（価格は、お電話下さい）

12回	34,200	24回	17,900	36回	12,300	48回	9,500	60回	7,900

※ A〜Dのモニターを CZ-612D（￥119,800）、CZ-603D（￥84,800）CU-21CD（￥139,800）に変更の場合も、超特価で販売しております。TEL下さい。

X-1ターボZIII 特別ご提供品 台数限定

●CZ-888C＋CZ-860D＋M-2HD（10枚）
定価￥269,600➡特価**￥164,800**
（●ジョイカード ●ゲーム3種 ●パソコンラックⒶ3段 プレゼント中）

12回	14,300	24回	7,500	36回	5,100	48回	4,000	60回	3,300

X-68000ACE-HD 台数限定

- ●CZ-611C（本体）
- ●CZ-603D（モニター）
- ●CZ-8NJ2(CYBER、STICK)

＋（●ディスケット10枚 ●ゲーム プレゼント中）➡ **定価￥508,400** P&A超特価 価価はお電話下さい。

12回	28,400	24回	14,900	36回	10,200	48回	7,900	60回	6,600

（モニターCZ-602D、612D、611D、21CDの組合せも有ります。TEL下さい。）

X68000用ソフトコーナー

（送料1コ〜5コまで￥500円）

品名	定価	特価
's STAFF PRO68K Ver2.0（ツァイト）	￥58,000	￥40,600
-TRACE68（キャスト）	￥68,000	￥50,300
CRONE（アンス・コンサルタンツ）	￥58,000	￥44,600
ニメキット（アンス・コンサルタンツ）	￥5,000	￥4,000
ラッツォ（ハミングバード）	￥19,800	￥15,800
-68K（OH.！BISINESS）	￥14,800	￥11,400
AMIKAZE（サムシング・グッド）	￥68,000	￥46,800
W&EI（イースト）	￥38,000	￥28,800
& Professional Pack（マイクロウェア ジャパン）	￥58,000	￥46,000
inal Ver3.2（エーエスピー）	￥38,000	￥30,000
ATA PRO68K CZ220BS	￥58,000	P&A特価
ARD PRO68K CZ226BS	￥29,800	TEL下さい。
compiler PRO68K CZ211LS	￥39,800	P&A特価.!!
S-9/X68000 CZ219SS	￥29,800	TEL下さい.!
-68K CZ234LS	￥188,000	P&A特価.!!
HE福袋V2.0 CZ224LS	￥9,900	TEL下さい.!
OUND PRO68K CZ214MS	￥15,800	P&A特価.!!
USIC PRO68K CZ213MS	￥15,800	TEL下さい.!
ampling PRO68K CZ215MS	￥17,800	P&A特価.!!
USIC Studio PRO68K CZ237MS	￥25,800	TEL下さい.!
USIC PRO68K〔MIDI〕CZ247MS	￥28,800	お電話下さい。
ew print Shop CZ221HS	￥19,800	P&A特価
ommunication CZ223CS	￥19,800	TEL下さい。

★FM音源カード（MB-22459）（送料￥500）
定価￥18,000▶超特価**￥11,500**
（郵送料￥2,000）

富士通 FM-TOWNS

セットでお買い上げの方、アフターバーナー ジョイカード、ディスケット（5枚）プレゼント。

FM-TOWNS 発売記念セール!! セット超特価販売中
- ★モデル1セット▶￥478,000…▶超特価**￥368,000**
- ★モデル2セット▶￥538,000…▶超特価**￥408,000**

A セット：FM-TOWNS-1＋FMT-DP531＋キーボードシステム＋ディスケット（5枚）
……定価￥467,800▶超特価 価格はお電話下さい。

B セット：FM-TOWNS-2＋FMT-DP531＋キーボード＋システム＋ディスケット（5枚）
……定価￥527,800▶超特価 価格はお電話下さい。

FM77AV40SX/20EX

●ジョイカードプレゼント

A セット：FM-77AV40SX＋FMTV-155＋MF-2DD（5枚）＋ゲーム3種
……定価￥316,000▶特価**￥193,000**

B セット：FM-77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD（5枚）＋ゲーム3種
……定価￥217,800▶特価**￥110,000**

P&A 特選パソコンラック（送料無料）

A 3段 **￥9,000**　B 4段 **￥12,000**　C 5段 **￥15,000**

外付FDD

送料￥1,000

品名	定価	特価
●CRC-FD（3.5″×1 2DD・2HD自動切替）C・リサーチ	￥58,000	￥39,000
●FDC-357（3.5″×1 2DD・2HD自動切替）アクセル	￥68,000	￥44,000
●FDC-56M（5″×2）アクセル	￥85,000	￥50,000
●FDC-55M（5″×1）アクセル	￥58,000	￥36,500
●FDC-57（5″×1 2DD・2HD自動切替）アクセル	￥68,000	￥46,000
●LFD-392R（3.5″×2 2DD・2HD自動切替）ロジテック	￥79,800	￥56,500
●LFD-391R（3.5″×1 2DD・2HD自動切替）ロジテック	￥59,800	￥42,500
●LITTLE F2（3.5″×2）緑電子	￥39,800	￥27,500
●LITTLE F2（3.5″×2）緑電子	￥59,800	￥41,500
●MINI-III（3.5″×1）SNE	￥39,800	￥24,500

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記人の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
（電信扱いでお振込み下さい。）

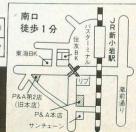
〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊂No.620618 （株）ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22

●マイコン ●ビデオ ●ビデオテープ

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148（代） FAX. 03-651-0141
●営業時間AM10:00〜PM8:00
日・祭AM10:00〜PM7:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!!

電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
●本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
●4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。

FM-TOWNS-1
FMT-DP531
FMT-KB101
FMT-FD301
Townsシステムソフトウェア
¥310,000

FM-TOWNS-2
FMT-DP531
FMT-KB101
Townsシステムソフトウェア
¥350,000

SHARP
CZ601C
CZ601D（新品）
¥268,000

NECセット
PC8801MA
CU-14BD(新品)
¥133,000

NECセット
PC8801FH30
CU-14BD(新品)
¥108,000

NECセット
PC-9801VM21
PCKD854
¥238,000

SHARP
CZ611C
CZ-602D(新品)
¥305,000

シャープ
CZ600C
CZ600D
¥230,000

NEC
PC8801FR30
CU-14BD(新品)
¥98,000

NEC
PC-8801FE
CU-14BD(新品)
¥112,000

富士通
FM77AV20EX
FMTV152
¥78,000

SHARP
CZ880CB
CZ860DB(新品)
¥138,000

NEC
PC8801FA
CU-14BD(新品)
¥119,000

NEC
PC88VA
PCKD854
¥155,000

パソコン本体　今月の特選品

- PC-9801VX21……▶¥225,000
- PC-9801UX21……▶¥195,000
- PC-9801VF2……▶¥ 98,000
- PC-9801UV2……▶¥130,000
- PC-8801MH……▶¥ 70,000
- PC-8801FA……▶¥ 79,000
- PC-8801MR……▶¥ 65,000
- PC-8801MA……▶¥ 93,000
- PC-286V-STD……▶¥158,000
- CZ-870C……▶¥ 68,000
- CZ-880C……▶¥ 75,000
- CZ-881C……▶¥ 82,000
- PC-8801FE……▶¥ 72,000
- PC-88VA……▶¥115,000
- FM-AV40EX……▶¥ 79,000

プリンター　今月の特選品

- PC-PR101TL……▶¥ 38,000
- PC-PR101TL2……▶¥ 43,000
- CZ-8PC4……▶¥ 53,000
- PC-PR201……▶¥38,000
- NM-9700……▶¥65,000
- AR-2415……▶¥48,000
- TR-24CL……▶¥25,000

ディスプレイ　今月の特選品

- PC-KD854……▶¥40,000
- PC-KD862……▶¥45,000
- PC-KD863……▶¥59,000
- PC-KD861……▶¥69,000
- PC-TV352……▶¥58,000

下取り交換差額表

下取り機種 ＼ 新品	PC98DO	CZ652C	CZ662C	CZ602C	CZ612C	FM-TOWNS1	FM-TOWNS2
CZ600C	¥ 82,000	¥ 88,000	¥170,000	¥131,000	¥213,000	¥108,000	¥152,000
CZ601C	¥ 62,000	¥ 68,000	¥150,000	¥111,000	¥193,000	¥ 88,000	¥132,000
CZ611C	¥ 22,000	¥ 28,000	¥110,000	¥ 71,000	¥153,000	¥ 48,000	¥ 92,000
*注 FM-TOWNS1	¥ 46,000	¥ 52,000	¥134,000	¥ 95,000	¥177,000	――	――
*注 FM-TOWNS2	¥ 16,000	¥ 22,000	¥104,000	¥ 65,000	¥147,000	――	――
PC8801FA	¥147,000	¥153,000	¥235,000	¥196,000	¥278,000	¥173,000	¥217,000
PC8801MA	¥137,000	¥143,000	¥225,000	¥186,000	¥268,000	¥163,000	¥207,000
PC88VA	¥122,000	¥128,000	¥210,000	¥171,000	¥253,000	¥148,000	¥192,000

*注…発売記念セットからCRTのみを除いたものです。
★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

買取り価格

- PC-9801 RX2……▶¥200,000
- VX21……▶¥180,000
- VX2……▶¥160,000
- VM11……▶¥165,000
- VM21……▶¥150,000
- VM2……▶¥130,000
- UX21……▶¥160,000
- UV21……▶¥115,000
- UV11……▶¥130,000
- UV2……▶¥100,000
- CV21……▶¥140,000
- PC-8801 MA2……▶¥ 80,000
- MA……▶¥ 75,000
- FA……▶¥ 65,000
- FE……▶¥ 65,000
- MH……▶¥ 58,000
- FH30……▶¥ 55,000
- PC-8801 MR……▶¥ 48,000
- FR30……▶¥ 45,000
- SR30……▶¥ 45,000
- PC-88VA2……▶¥140,000
- VA……▶¥100,000
- CZ-611C……▶¥180,000
- 601C……▶¥150,000
- 600C……▶¥135,000
- 881C……▶¥ 60,000
- 880C……▶¥ 50,000
- 870C……▶¥ 40,000
- FM-77AV40EX……▶¥ 45,000
- 20EX……▶¥ 35,000
- PC-286V-STD……▶¥120,000
- VE-STD……▶¥150,000
- U-STD……▶¥110,000

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。即金にて￥1,000,000までお支払いさせていただきます。

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

〔振込先：住友銀行　新小岩支店㊒No.263914㈱ピー・アンド・エー〕

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22

●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148（代）FAX.03-651-0141

●営業時間AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

テクノジョイ

ECCS マルゼンムセン

エックス

新発売 Panasonic MSX2＋ FS-AIWSX

正価￥69,800

専用機なみのワープロ機能、色鮮やかな文字が、文字単位で楽しめるカラー対応、くっきり高画質のS映像出力端子付
2万色グラフィック、FM音源内蔵
縦・横スクロール可、日本語BASIC、アナログRGB、S付ビデオ出力、RF出力付

カラーモニターCMT-A14Fとセットで
特価￥109,000（税￥3,270）

今月のお買得品

※50Hzのみ

U-BIX コピー 1012

原稿台固定式でサイドスペースが生せる、ペーパーカセット前面セット、A4毎分12枚の高速コピー（99枚まで連続コピー可）手差し給紙でハガキもOK、コピーサイズ最大B4（等倍）保守サービス付（コピーキット中に含む）
本体 ￥288,000
スタートキット￥23,800（ブラック）
正価￥311,800 **特価￥158,000**（税別）

MSX用カラープリンター

Panasonic FS-PC1

48ドット熱転写、225色カラー印字可能、B4サイズまで印字OK
正価￥598,000 **ECCS特価**

MSX用カラーモニター

SANYO CMT-A14F

14インチ（アナログ デジタル）RGB
640×200ライン
チルト台付
正価￥64,800
アナログケーブル付（8ピン→21ピン）

SANYO MSX2＋ PHC-70FD

FM音源内蔵
日本語BASIC対応
3.5インチFDD
正価￥129,600
モニターセット **特価￥99,000**（税￥2,970）

FUJITSU OASYS-30AX

液晶（バックライト付）ディスプレー、奥行15.5cmのコンパクトボディー
F-ROMカード対応
48ドットプリンター（33字/秒）、2FDD
ベクトルフォント内蔵CD-ROM対応可能
正価￥228,000（税別）

FUJITSU OASYS-30SX

12インチCRT付、F-ROMカード対応、48ドットプリンター（33字/秒）、2FDD内蔵（CD-ROM対応可）ベクトルフォント内蔵（アウトラインフォント）
正価￥218,000（税別）

SONY PJ-300

セパレートワープロ、32ドット水平プリンター、バックライト付液晶（ペーブライト）、和英混在可能、ゴシック書体装備、縮小印字機能
正価￥128,000 **ECCS特価**

Panasonic FWU1P503AI

AI辞書の強化（4200用例）、1秒間50字の高速プリンター（48ドット）、A4・15頁の本体メモリー、バックライト付液晶（80×20行）
正価￥175,000
ECCS特価

TOSHIBA JW-95H

56ドット高速プリンター、アウトラインフォント実装（全文字）、バックライト白液晶、AI辞書124,000例内蔵、図形、グラフソフト付
正価￥228,000
ECCS特価

NEC ワープロ PWP-70HR

A4フル表示の縦型ディスプレー、7ヶ国語入力可能、48×48ドット印字、アウトラインフォント実装、本格的DTP
- 多段組…最大縦横6段
- 文章、表、グラフ、画像の自由配置
- 縦書、横書の混在が出来る
- 文字サイズの混在も可能

正価￥278,000
特価￥225,000（税別）

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部
※必ず「通販部」と記入して下さい。

テクノジョイECCS（東京本店） ☎03-255-4911㈹
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店（ラジオセンター2F）…………☎03 255-8976
2号店（万世ビル1F）…………☎03 255-6963
3号店（万世ビル1F）…………☎03 255-6962
4号店（ラジオ会館4F）…………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店（wiLL6F）…☎0425-27-6211代
名古屋支店 第1アメ横店…………☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店…………☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

お支払いは

クレジット 電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消！

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

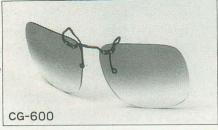
軽る〜いカーボン新登場！

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付(送料込)

いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

- 郵便番号
- 住 所
- 氏名・捺印
- 年 齢
- TEL

CG-400, CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14—3
シーレックス(株)
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND
(有)明光電気商会

フューチャーランド北本
〒364 埼玉県北本市本宿2－40

NECストア

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

● お申し込み方法 ●

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744(有)明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801EX2
●高速かつ大容量の3.5インチ16ビットマシン
●PC-9801EX2 ~~¥348,000~~
●PC-KD854N ~~¥84,800~~
ご提供価格 332,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	17,174	2～24回	16,500
36回	1回目	14,530	2～36回	11,700
60回	1回目	8,285	2～60回	7,800

NEC PC-9801ES2
●3.5インチFDD搭載32ビット機
●PC-9801ES2 ~~¥448,000~~
●PC-KD854N ~~¥84,800~~
ご提供価格 408,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	20,578	2～24回	20,300
36回	1回目	17,098	2～36回	14,400
60回	1回目	15,229	2～60回	9,500

NEC PC-9801UVII
●PC-9801UV11 ¥265,000
●PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm) ¥84,800
標準価格計 ~~¥349,800~~
ご提供価格計 269,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	15,501	2～24回	13,300
36回	1回目	11,067	2～36回	9,500
60回	1回目	7,886	2～60回	6,300

NEC PC-9801RX2
●PC-9801RX2 ¥398,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥482,800~~
ご提供価格計 376,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	19,145	2～24回	18,700
36回	1回目	14,727	2～36回	13,300
60回	1回目	11,374	2～60回	8,800

NEC PC-9801VMII
●PC-9801VM11 ¥328,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥412,800~~
ご提供価格計 326,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	16,905	2～24回	16,200
36回	1回目	13,867	2～36回	11,500
60回	1回目	11,619	2～60回	7,600

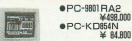
NEC PC-88VA2
●PC-88VA2 ¥298,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥416,000~~
ご提供価格計 322,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	16,726	2～24回	16,000
36回	1回目	12,258	2～36回	11,400
60回	1回目	11,874	2～60回	7,500

NEC PC-8801MA2
●PC-8801MA2 ¥168,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥286,000~~
ご提供価格計 222,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	12,246	2～24回	11,000
36回	1回目	10,538	2～36回	7,800
60回	1回目	6,464	2～60回	5,200

NEC PC-8801FE
●PC-8801FE ¥129,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥247,000~~
ご提供価格計 192,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	10,902	2～24回	9,500
36回	1回目	7,222	2～36回	6,800
60回	1回目	5,431	2～60回	4,500

NEC PC-9801RA2
●PC-9801RA2 ¥498,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥582,800~~
ご提供価格計 455,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	23,834	2～24回	22,600
36回	1回目	17,626	2～36回	16,100
60回	1回目	10,751	2～60回	10,700

NEC PC-98DO
●簡単なスイッチの切り替えで、98モードではPC-9801VMIIをベースにした機能を、88モードではPC-8801MA2をベースにした機能を利用できます。
●PC-98DO ~~¥298,000~~
●PC-KD854N ~~¥84,800~~
ご提供価格 294,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	15,471	2～24回	14,600
36回	1回目	11,497	2～36回	10,400
60回	1回目	7,763	2～60回	6,900

エプソン PC-286US
●PC-286US-STD ~~¥268,000~~
●PC-KD854N(NEC) ¥84,800
標準価格計 ~~¥352,800~~
ご提供価格計 276,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	14,665	2～24回	13,700
36回	1回目	13,007	2～36回	9,700
60回	1回目	11,864	2～60回	6,400

エプソン PC-286VF
●PC-286VF-STD 298,000円
●PC-KD854N (NEC)84,800円
標準価格計 ~~¥382,800~~
ご提供価格 280,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	14,844	2～24回	13,900
36回	1回目	11,116	2～36回	9,900
60回	1回目	11,608	2～60回	6,500

NEC PC-9801LS2
●高速処理32ビットCPU 80386(16MHz)を搭載
●プラズマディスプレー(15段調表示可)
●PC-9801LS2 ~~¥628,000~~
ご提供価格 488,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	26,462	2～24回	24,200
36回	1回目	17,774	2～36回	17,300
60回	1回目	16,017	2～60回	11,400

NEC PC-9801LV22
●明るく見やすい白黒液晶ディスプレイ(8階調・バックライト付)を採用
●CPUには実績のあるV30(10MHz・メモリアクセスノーウェイト)搭載
●640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備
●PC-9801 LV22 標準価格 ~~¥378,000~~
ご提供価格 299,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	16,845	2～24回	14,800
36回	1回目	10,883	2～36回	10,600
60回	1回目	8,919	2～60回	7,000

NEC 文豪mini7HG
●美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付
●PWP-70HG ~~¥198,000~~
ご提供価格 148,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	8,930	2～24回	7,300
36回	1回目	7,026	2～36回	5,200
60回	1回目	8,243	2～60回	3,400

NEC PC-KD863G
●PC-Engineゲーム機能を内蔵
●マルチシンク2モード(15.98kHz 24.83kHz)自動切換え
●音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカ標準装備
●ステレオ2ch再生可能
●PC-KD863G ~~¥138,000~~
特 109,000円

回数	1回目		2～回	
24回	1回目	6,033	2～24回	5,400
36回	1回目	6,215	2～36回	3,800
48回	1回目	4,951	2～48回	3,000

パソコン教室 生徒募集
－入学者250名の実績－
● 基礎コース
● ソフト修得コース
● 問題演習コース

入学金 10,000円
受講料 10,000円／1ヶ月
毎週1回1ヶ月4回
使用システム PC-9801

プリンター	価格
PC-PR201H3(NEC)	~~¥225,000~~→179,800円
PC-PR201G(NEC)	~~¥158,000~~→127,000円
PC-PR201V2(NEC)	~~¥298,000~~→238,000円
PC-PR101TL2(NEC)	~~¥83,800~~→65,800円
VP-1000PC(エプソン・PC用)	~~¥154,000~~→107,000円
AP-550PC(エプソン)	~~¥69,800~~→53,800円
NM-9950II(NEC)	~~¥245,000~~→149,000円

フロッピーディスク・ハードディスク	価格
MINIIII(SNE・3.5インチ2HDドライブ)	~~¥39,800~~→29,800円
SNEIIIN(SNE・3.5インチ2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~→68,000円
SNEIIN(SNE・5インチ2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~→68,000円
FDC-58(アクセル・5インチ2HD2ドライブ・自動切替)	~~¥98,000~~→78,000円
FDC-57(アクセル・5インチ2HD1ドライブ・自動切替)	~~¥68,000~~→56,000円
INTER8(SNE・2HD用インターフェイス)	~~¥24,800~~→18,000円
SR-20(ICM・20メガハードディスク)	~~¥98,000~~→83,800円
SR-40(ICM・40メガハードディスク)	~~¥118,000~~→99,800円
SR-60(ICM・60メガハードディスク)	~~¥148,000~~→125,000円
SR-80(ICM・80メガハードディスク)	~~¥198,000~~→166,000円

ディスプレー	価格
PC-KD855(NEC・0.41mm)	~~¥69,500~~→54,000円
PC-KD861(NEC・0.31mm回転台付)	~~¥138,000~~→105,000円
PC-KD862(NEC・0.39mm)	~~¥99,800~~→73,000円
PC-TV352(NEC・TV付)	~~¥115,000~~→86,000円
PC-TV453N(NEC・TV付)	~~¥138,000~~→109,000円
PC-KD853N(NEC)	~~¥118,000~~→95,800円

その他	価格
TK-98(98用バスマウス)	~~¥5,800~~→5,000円
HIS-01(ニーズ・ハンディスキャナー/文豪mini/書院他)	~~¥19,800~~→12,800円
SC-1(アクセル・ハンディスキャナー/9801/286用)	~~¥29,800~~→24,800円
PC-IN502(NEC・イメージスキャナー)	~~¥99,800~~→66,000円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	~~¥165,000~~→133,000円
サウンドオーケストラ(FM音源12音ボード)	~~¥29,800~~→21,800円
VC-N36(NEC・VHSビデオ)	→46,000円

営業時間
AM10：00
～
PM8：00

その他なんでも気軽にお問合わせ下さい。

●アフターケア完全保証 ●全国無料配送 ●ビジネスソフト特価販売中
ご提供価格には消費税3%は含まれておりません。契約時別途3%お支払いいただきます。(注意)ただし広告掲載商品のクレジット価格については3%込みの値段で計算しております。

夢の続きを見せてあげ

あのゲーム、このゲーム、どのゲームも皆、ハートを爆発させられるような感動があった。そんな思い出が、余韻が残っているかのように、いまだ頭の中に焼きついてい

FOR NAMCO GAME FAN

©NAMCO ALL RIGHT RESERVED

ザ・リターン・オブ・イシター トレージャーボックスII
●鉛筆6本●字消し●カンペンケース
価格979円

Aタイプ

Bタイプ

源平討魔伝 三種の神器
●つるぎ鉛筆6本●巻物字消し
●カンペンケース

価格979円

ナムコキャラクター下敷
各価格206円

ザ・リターン・オブ・イシター

源平討魔伝

妖怪道中記

グロブダー

パックランド

ナムコキャラクター ウォーレット(財布)
各価格1,236円

ザ・リターン・オブ・イシター

ドラゴンスピリット

パックマニア

ファイナルラップ

源平討魔伝

妖怪道中記

ナムコキャラクター クーラーボトル
(ストロータイプ/カップタイプ500mℓ)
各価格1,236円

ドラゴンバスター　スカイキッド　ドルアーガの塔

パックマンTシャツ
サイズ:S,M,L　価格1,854円

マッピーTシャツ
サイズ:Sのみ　価格1,751円

スカイキッドTシャツ
サイズ:S,L　価格1,751円

ドルアーガの塔Tシャツ Aタイプ
サイズ:Sのみ　価格1,854円

ドルアーガの塔Tシャツ Bタイプ
サイズ:Sのみ　価格1,854円

ドルアーガの塔トレーナー
色:グレー,白,アイボリー,グリーン
サイズ:S,M,L　価格4,635円

マッピートレーナー
色:イエロー,アイボリー,白
サイズ:Lのみ　価格4,429円

パックランドトレーナー
色:イエロー,白,グリーン
サイズ:S,M,L　価格4,429円

FOR KONAMI GAME FAN

©KONAMI

沙羅曼蛇ハイパーユニット
●鉛筆6本●字消し
●カンペンケース　各価格979円

コナミキャラクター下敷
各価格206円

ロードファイター

ツインビー

グラディウス

ハイパーオリンピック

イーアルカンフー

沙羅曼蛇レポートパッド
価格258円

ツインビーレポートパッド
価格258円

FOR SEGA GAME FAN

©SEGA

アウトランウォーレット(財布)
価格1,236円

商品取扱店募集中　DEMPA/ペンタンでは，当社キャラクターグッズの取扱店を募集しています。パソコンショップ，ファンシーショップ，文具店，玩具店

DEMPA/ペンタン

(商品の価格には消費税が含まれています。)

るよ。

ぶん昔のことなのに、それがまだ昨日のような気がしてならない。今晩もまた、思い出のキャラクターたちは、「脳中」という宇宙の中を、にぎやかにパレードするのだ。

アウトラン下敷
価格206円

ファンタジーゾーン下敷
価格206円

FOR TAITO GAME FAN
©TAITO CORP.

タイトーキャラクター下敷
各価格206円

ダライアス

レインボーアイランド

バブルボブル

タイトーキャラクターウォーレット(財布)
各価格1,236円

ダライアス

レインボーアイランド

バブルボブル

FOR T&E SOFT FAN
©T&E SOFT

ディーヴァカンペンケース
価格515円

ディーヴァ下敷
価格206円

FOR DECO GAME FAN
©DATA EAST CORP.

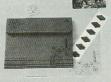
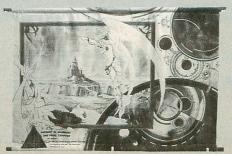
サンダーストーム下敷
価格206円

FOR FALCOM FAN
©FALCOM

イースIIポストカードファイル
価格1,133円

イースIIテレカファイル
(60枚収納可能)
価格1,133円

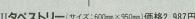
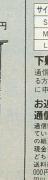
イースII友情の住所録
価格927円

イースII友情の通信具
●テレフォンカード(度数50)●便箋8枚●封筒4枚●イースの本シール
価格1,442円

イースIIタペストリー(サイズ:600mm×950mm)価格2,987円

イースの色鉛筆(12色)
価格1,133円

イースの麻袋
(サイズ:580mm×400mm) 価格1,854円

イースのパスケース
価格1,236円

イースIIマジカルボックス
●鉛筆6本●イースの本字消し●カンペンケース
価格1,009円

イースキーホルダー
(金色)
価格1,009円

イースIIキーホルダー
(銀色)
価格1,009円

イースII下敷Aタイプ
価格206円

イースII下敷Bタイプ
価格206円

イースIIウォーレット
(イースの財布) 価格1,236円

Tシャツ,トレーナーサイズ表
Tシャツ及び,トレーナーのサイズです。購入の際めやすにしてください。

サイズ	胸囲(cm)	身長(cm)
S	78~86	145~155
M	84~92	155~165
L	90~98	165~175

下敷のみ購入される方
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は、合計5枚以上になるように申し込んでください。

お近くにお店がない場合は,通信販売で購入できます。
通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表(横長の赤い印字の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。
送料はご希望の商品の合計金額が 5,000円以内の場合, 360円です。5,000円以上の場合は無料です。(税込)

迎です。また、ご相談も承ります。

発売元:電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-445-6111

パソコン・ゲームが作れる本

X1プログラム大全集 III

X1シリーズ用ソフト
68本一挙掲載!

同シリーズのプログラム大全集第3弾
大好評発売中!

定価1,550円
(本体1,505円)

特別掲載
- ●X1/turboシリーズの歴史/現行周辺機器カタログ
- ●X1/turboシリーズ活用法
  パソコン通信で仲間を増やそう/ワープロだって楽しいぞ
  X1でアートしよう/X1であなたも ミュージシャン

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

通販OK!

PC－9801RX2　NEC
（16ビットCPU80286 12MHz）
＋CU－14FD　SHARP
（14インチアナログカラー0.31ミリ）
＋VP－1000PC　EPSON
（15インチ24ピンドットプリンタ）
税込み定価合計￥592.044
トムボーイ特価￥359.000
－－－－－－－－－－－－39.4%OFF

PC－98DO　NEC
（V30&Z－80 98&88ソフト使用可）
＋CU－14GD　SHARP
（14インチアナログカラー0.39ミリ）
＋M－1024 II P/X　brother
（10インチ24ピンドットプリンタ）
税込み定価合計￥481,628
トムボーイ特価￥293.000
－－－－－－－－－－－－39.2%OFF

X68000 PRO　（CZ－652C）
（MPU68000 RAM 1Mbyte）
＋CZ－603D
（14インチアナログカラー 0.31ミリ）
＋CZ－8PC4
（10インチ48ドット熱転写カラープリンタ）
税込み定価合計￥497.078
トムボーイ価格￥お電話下さい。
上記価格はすべて税込み価格です。

PC－9801RA2　NEC
（32ビットCPU80386 16MHz）
＋CMT－147H　SANYO
（14インチアナログカラー0.31ミリ）
＋PC－PR201B　NEC
（15インチ24ピンドットプリンタ）
税込み定価合計￥703.078
トムボーイ特価￥445.000
－－－－－－－－－－－－36.7%OFF

PC－286VF－STD　NEC
（16ビットCPU80286 12MHz）
＋PC－KD854N　NEC
（14インチアナログカラー0.39ミリ）
＋CR－3415　STAR
（15インチ24ドットカラープリンタ）
税込み定価合計￥546.724
トムボーイ特価￥333.000
－－－－－－－－－－－－39.0%OFF

X68000ACE/HD　（CZ－611C）
（20メガハードディスク内蔵）
＋CZ－612D
（15インチアナログTVカラー0.31ミリ）
＋CZ－8PC9
（10インチ24ピンドットプリンタ）
トムボーイ価格￥お電話下さい。
上記価格はすべて税込み価格です。

日本橋地図

指定駐車場 日五パーキング
ディスクピア
アシベ
寺下電気
J&Pメディアランド
アビック
NTT
コムスポット紙II
瀬川電器
地下鉄恵美須町出口
スタンバイ
共立電子
フジコーキ
日本橋会館
上新8番館
中川ムセン
三和BANK
キタ商店
ニノミヤ
エレランド
J&Pテクノランド
阪神高速
SHARP
浪速警察署
N

中古パソコンの巻

PC－9801RA2	￥309.000
PC－9801RX2（新同）	￥230.000
PC－9801VX21	￥215.000
PC－9801VM21	￥199.000
PC－9801VM2 640K	￥189.000
PC－9801UV2	￥155.000
PC－9801LV21	￥169.000
PC－98XA3+N5923	￥200.000
PC－98LT/11	￥100.000
PC－98XL²	￥420.000
PC－286VF－STD（新同）	￥189.000
PC－286LE－STD（新同）	￥196.000
PC－8801SR/30	￥63.000
PC－8801FH/30	￥69.000

そのほかの特価品

RAMボード

I/O DATA	PIOPC34E-2M	￥49.800
	PIOPC34E-4M	￥89.800
	PIOPC34H-1M	￥29.800
	PIOPC34H-2M	￥54.800
メルコ	EMZ－512	￥18.000
	EMZ－1000	￥25.800
	EMJ－2000	￥53.800
	EMJ－4000	￥93.800

ハードディスク

ウインテック	WD－40	￥68.000
	WD－40LTD	￥94.800
	WD－80LTD	￥125.800
ロジテック	LHD－34K	￥93.000
	LHD－34V	~~￥120.000~~
ICM	SR－40	￥85.000
	SR－60	￥109.000
	SR－80	￥135.000
ニホンテクサ	TRUST40S	￥100.000
	TRUST40E	~~￥105.000~~

上記価格はすべて税込み価格です。

今月の超目玉商品

PC－9801UV2（640K）
（3.5インチFDD×2, CPU V30 10MHz）
＋PC－KD854
（14インチアナログカラー0.39ミリ）
税もちろん込み
定価合計￥422.800
中古特価￥189.000

おもしろショップ
トムボーイ

〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8
TEL06-645-1198
FAX06-645-1078

● 営業時間 ●
平日・月～金 PM12:00～PM8:00
土・日・祝　AM10:00～PM8:00
定休日木曜日

● 振込先 ●
三和銀行恵美須支店
（普）3521169

"価格はすべて税込価格です

超高額買取り実施中
中古ソフト買取り 定価の 40%→60%
1部アイドル除く

対象商品 ○中古ゲームソフト ○中古ファミコンソフト等も高額にて
そのほか ○中古パソコン ○中古ビジネスソフト 買い取り致します。

ワールド イン アオヤマ のお得で安心なサービス

①「初めて」はパソコンの基本です。
②激安金利に簡単クレジット。
③お支払いはボーナスで。
④ゆっくり、お支払いは8か月先から。
⑤アフターサービスも万全。
⑥見て、触れて、納得して下さい。
⑦グーンとお得な下取りシステム
⑧うれしい代引きシステム
⑨「CLUB 246」
⑩もしも初期不良があったら
⑪アフターサポートも電話一本で

一部出張出来ないメーカー商品もあります。

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

SHOP INFORMATION

●ショールーム営業時間　電話受注センターは９月よりショップと同時定休日となります。

札幌店 旭川店 お電話御注文(11:00～21:00) 011-251-6771

池袋店：USED店

10月のお休み…４日(水)、５日(木)、12日(木)、18日(水)、19日(木)、26日(木)
11月のお休み…２日(木)、９日(木)、16日(木)、22日(水)、30日(木)

札幌店：旭川店

10月のお休み…５日(木)、６日(金)、12日(木)、19日(木)、26日(木)
11月のお休み…２日(木)、９日(木)、16日(木)、22日(水)、30日(木)

店舗	営業時間	所在地	電話
池袋店	11:00～19:00	豊島区東池袋1-28-6 東急ハンズ隣	
USED店	11:00～19:00	豊島区東池袋1-28-1 東急ハンズ隣	
札幌店	11:00～19:30	札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F	TEL 011-251-1777
旭川店	11:00～19:00	旭川市4条8丁目ツジビル	TEL 0166-25-7771

10月22日
'89札幌ゲーム大会
日時・場所は札幌店へ

新ショップオープン記念
開催中

全店統一今月のお買徳品

商品		価格
マクセル5インチ2HD	1箱	¥1,150
TDK 5インチ2HD	1箱	¥1,150
NB 5インチ2HD	1箱	¥ 650
マクセル3.5インチ2HD	1枚	¥ 360
TDK 3.5インチ2HD	1枚	¥ 360
NB 3.5インチ2HD	1枚	¥ 160
TDK 3.5インチ2DD	1枚	¥ 190

商品	定価	価格
FM-1(サウンドボード98/286用)	¥18,000	¥12,900
GT-1000(カラースキャナー)	¥79,800	¥54,000
200カウント(98/286用マウス)	¥ 6,800	¥ 2,980
PIO-9234G-0.5MG(512K)	¥25,000	¥17,900
PIO-9234G-0.2MG(2MB)	¥59,000	¥42,900
EMZ-512(メルコ512KEMS)	¥29,800	¥18,800
EMJ-2000(メルコ512KEMS)	¥79,800	¥55,800

上記商品は、お電話によるお申し込みはお受けしておりません。

東京：池袋店

北海道：旭川店

北海道：札幌店

FAXでの御注文、お問い合わせも承っております。
FAX 東京 03-985-5221　FAX 旭川 0166-23-8040　FAX 札幌 011-232-8040

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課 03-986-6101

PC-9801RX2 RA2

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ

PC-98RL2……定価¥735,000　PC-98RL5……定価¥970,000　PC-9801ES2…定価¥448,000
PC-9801EX2…定価¥348,000　PC-9801LX2…定価¥448,000　PC-9801LX4…定価¥488,000

即納 PC-9801RA2 Aコース

PC-9801RA2（本体）……… ¥498,000
CU-14FD（0.31オーバースキャンディスプレー） ¥ 74,800
NT-98L（マウス） ………… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3（PS98-013-HMW）… ¥ 18,000
合計 ¥610,800➡¥408,000
クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Aコース

PC-9801RX2（本体）…………… ¥398,000
CU-14FD（0.31オーバースキャンディスプレー） ¥ 74,800
一太郎（ver4.2）（ジャストシステム・ワープロ） ¥ 58,000
MS-DOS ver 3.3A（PS98-015-HMW） ¥ 18,000
Let'sアイリス（ver2.0）（カード型データベース）… ¥ 42,000
VP-135EXpc（15インチ漢字プリンター）… ¥102,000
PC-9872U（マウス）……………… ¥ 10,000
合計 ¥702,800➡¥459,800
安すぎて表示出来ません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Bコース

PC-9801RX2（本体）……… ¥398,000
PC-KD854N（0.39 4050文字カラーディスプレ） ¥ 84,800
VP-135EX（15″漢字プリンター）‥ ¥102,000
NT-98L（マウス） ……… ¥ 7,800
合計 ¥592,600➡¥375,800
クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Cコース

PC-9801RX2（本体）……… ¥398,000
CU-14FD（0.31オーバースキャンディスプレー） ¥ 74,800
PC-9801-26K（サウンドボード）‥ ¥ 25,000
NT98L（マウス）…………… ¥ 6,800
合計 ¥515,600➡¥319,000
クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Dコース

PC-9801RX2（本体）……… ¥398,000
PC-KD854N（0.39 4050文字ディスプレー） ¥ 84,800
NT98L（マウス）…………… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3（PS98-013-HMW）‥ ¥ 18,000
合計 ¥398,000➡¥319,000
クレジットでもお申し込み出来ます。

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

品番	品名	価格
PC-8801-23/24/25	サウンドボードII	¥ 39,800➡¥ 32,800
PC-9801-26K	サウンドボード	¥ 25,000➡¥ 19,900
FM-1（26K同等品）	サウンドボード	¥ 18,000➡¥ 12,900
PC-9872U	マウス	¥ 10,000➡¥ 8,500
NT-98マウス	マウス	¥ 6,800➡¥ 3,600
PC-9801-25	スーパーインポーズボード	¥ 58,000➡ 現金特価
EMZ-512K	BMSボード、一太郎 可能	¥ 29,800➡ 現金特価
EMZ-1M	EMSボード、一太郎 可能	¥ 39,800➡¥ 32,900
PIO-9234G-2MG	EMSボード、一太郎 可能	¥ 59,000➡¥ 44,000
HS-7RII	オムロンモノスキャナー	¥ 39,800➡¥ 28,800
HS-10RII	オムロンモノスキャナー	¥ 49,800➡¥ 34,980
GT-1000	EPSONカラースキャナーK別	¥ 79,800➡¥ 54,000
JS-EM201	ジャストカラースキャナーケーブル別	¥ 88,000➡¥ 69,800
FDC-357	アクセル3.5″auto 1	¥ 68,000➡ 現金特価
FDC-358	アクセル3.5″auto 2	¥ 98,000➡ 現金特価
FDC-57	アクセル5″auto 1	¥ 68,000➡¥ 46,000
FDC-58	アクセル5″auto 2	¥ 98,000➡¥ 77,000
PC-LINE35	磁気研3.5″シングル	¥ 44,800➡¥ 34,000
PC-LINE35D	磁気研3.5″ダブル	¥ 74,800➡¥ 49,800
PC-LINE35A	磁気研5″autoシングル	¥ 59,800➡¥ 34,800
PC-LINE5DH	磁気研5″autoダブル	¥ 89,000➡¥ 58,800
PC-9801LV-01	テンキーボード98LV用	¥ 12,500➡ 現金特価
PC-286LTP1	テンキーボード286L/LE用	¥ 17,000➡ 現金特価
LHD-34K	9801内蔵型40MHDDロジテック	¥138,000➡ 現金特価
CA-428	9801内蔵型40MHDDキャラベル	¥158,000➡¥108,000
LHD-32V	超高速20MHDDロジテック	¥128,000➡ 現金特価
LHD-34V	超高速40MHDDロジテック	¥153,000➡ 現金特価
ML-40mkII	超高速40MHDD TOMATO	¥129,000➡¥ 96,800
CRC-MH4	超高速40MHDD CRC	¥118,000➡¥ 92,000
CRC-MH4H	超高速40MHDD CRC	¥138,000➡¥ 98,000
SR-80	超高速80MHDD ICM	¥198,000➡¥145,000
MD-1200AIII	1200ボーモデム オムロン	¥ 24,800➡¥ 15,200
コムスター1212-AT	1200ボーモデム NEC	¥ 21,000➡ 現金特価
MD-12FS	1200ボーモデム オムロン	¥ 21,000➡¥ 15,800
MD-2400B	2400ボーモデム オムロン	¥ 49,800➡¥ 35,800
SR-240AT	2400ボーモデム EPSON	¥ 59,800➡¥ 42,800

ワープロソフト		データベース		ミュージック・通信/他	
P1EXE	¥48,000➡¥34,500	VP. プランナー	¥36,000➡¥28,800	COME ON MUSIC	¥38,000➡現金特価
一太郎	¥58,000➡¥39,800	マルチプラン3.1	¥68,000➡現金特価	ミュージくん	¥98,000➡¥75,000
一太郎V4.2	¥58,000➡¥41,500	THE CARD 3	¥48,000➡現金特価	まいとーく	¥28,000➡現金特価
		Lotus 1-2-3	¥98,000➡現金特価	PARTY	¥24,000➡現金特価
		Let'sアイリス2.0	¥42,000➡¥30,000	日本語MS-DOS	¥18,000➡現金特価

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

新製品information PC-286

PC-286VF STD 定価¥298,000　PC-286VF H20 定価¥423,000
PC-286LST STD 定価¥518,000　CR-4000 定価¥94,800

EPSON PC-286VF Aコース

PC-286VF-STD（本体）……… ¥298,000
PC-KD854N（0.39ディスプレー） …… ¥ 89,800
PC-286P01（日本語MS-DOS）…… ¥ 18,000
NT-98L（マウス） ……… ¥ 6,800
合計 ¥418,600➡¥267,500
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VF Bコース

PC-286VF-STD（本体）…… ¥298,000
CU-14FD（0.31オーバースキャンディスプレー） ¥ 74,800
新一太郎（日本語ワープロVer4） ¥ 58,000
NT-98L（マウス） ……… ¥ 6,800
合計 ¥405,600➡¥289,800

¥ 9,000×36回	㊍なし	㊗なし
¥11,500×24回	㊍1万	㊗なし
¥13,100×24回	㊍なし	㊗なし

EPSON PC-286VF Cコース

PC-286VF-H20（本体）…… ¥423,000
CU-14FD（0.31オーバースキャンディスプレー） ¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3 ‥ ¥ 18,000
NT-98L（マウス） ……… ¥ 6,800
合計¥533,600➡ 現金特価

¥ 4,000×36回	㊍2万	㊗10万
¥ 5,800×48回	㊍2万	㊗なし
¥11,800×36回	㊍なし	㊗なし

EPSON PC-286VS Aコース

PC-286VS-STD（本体）…… ¥388,000
PC-KD854N（0.39ディスプレー）…… ¥ 89,800
PC-286P01（日本語MS-DOS） ¥ 18,000
NT-98L（マウス）…………… ¥ 6,800
合計 ¥508,600➡¥289,800
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VS Bコース

PC-286VS-STD（本体）…… ¥388,000
CU-14FD（0.31オーバースキャンディスプレー） ¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3 ‥ ¥ 18,000
NT-98L（マウス）………… ¥ 6,800
ブランクディスケット…… ¥ 6,800
合計 ¥505,400➡¥285,800
クレジットでもお申し込みできます。

EPSON PC-386 Bコース

PC-386V-STD（本体）…………… ¥498,000
CU-14FD（0.31オーバースキャンディスプレー） ¥ 74,800
PC-286P01（日本語MS-DOS）…… ¥ 18,000
MT-98L（マウス）………………… ¥ 6,800
合計 ¥597,600➡ 現金特価
クレジットでもお申し込みできます。

御注文は御来店でもお電話でも受賜っております。

お支払方法

振込口座：住友銀行 池袋支店〔普通口座〕1065392
株式会社ワールド イン アオヤマ

●うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK、日付、時間の指定もお受けします。
（離島の方は代引できませんのでご了承下さい。）

●もちろんクレジットで!カードでもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より、あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名 ②会員No. ③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

98/286専用ダイアル
札幌 011-251-6771
仙台 022-227-7131
長野 0262-84-7771
東京 03 -987-7771
大阪 06 -264-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

電話受付時間 ●月曜日～金曜日10：00～21：30 ●土・日曜日・祭日10：30～19：00

PC-9801 PC-286 お問い合せ：御注文
03-986-9801
お客様相談室
03-987-7795
すでにご注文いただいている商品のお届け時期（納期）や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。（10：30～19：00）

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目
株式会社 ワールド イン アオヤマ

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。
以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限りCZ-8PC4〔定価¥99,800〕を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall!!

●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE(エグゼ)クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

THE X 68000：X68000をセットでお買上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステック特価¥4,300XE-1PRO特価¥6,700また、CTRACE特価¥47,800にてお届けいたします。御注文の際には合わせてお申込みください。

EXPERT X68000 C コース

CZ-602C(本体+Keyボード)…… ¥358,000
CZ-602D(15チルド付ディスプレーテレビ)・ ¥ 99,800
御希望ゲームソフト1本……¥ 7,800

合計¥471,400➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EXPERT X68000 D コース

CZ-602C(本体+Keyボード)…… ¥358,000
CZ-603D(0.31カラーディスプレー)… ¥ 84,800
御希望ゲームソフト1本……¥ 7,800

合計¥450,600➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EXPERT X68000 E コース

CZ-602C(本体+Keyボード)……… ¥358,000
CU-21CD ……………… ¥139,800
AN-6TU ……………… ¥ 33,100
御希望ゲームソフト(R-Type)・ ¥ 7,800

合計¥538,700➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

——買ったお客様でしかわからないこのサービス!——ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

EXPERT X68000 J コース

CZ-612C(40MHDD付本体)…… ¥466,000
CZ-612D(0.31チルド付ディスプレーテレビ) ¥119,800
御希望ゲームソフト1本…… ¥ 7,800

合計¥624,600➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 PRO K コース

CZ-652C(本体+Keyボード)…… ¥298,000
CZ-603D(0.31カラーディスプレー)・・ ¥ 84,800

合計¥382,800➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

プレゼント
コースでお申し込みのお客様、CLUB246会員のお客様に特別価格でご提供中!
NEW Print Shop(¥19,800)+グラフィックライブラリーVOL.2(¥8,800)➡¥21,800

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「バックマニア」「R-Type」のうちいずれかからお選び下さい。各コースによりサービス品は異なりますが、ワールド イン アオヤマのX68000コースは他店でマネの出来ないサービスがいっぱい。御購入いただいてからわかるサービスもそのひとつです。X68000はアオヤマで購入しないと とんでもなくソンをしますヨ。

X68000 PRO L コース

CZ-652C(本体+Keyボード)…… ¥298,000
CZ-602D(0.39ディスプレーテレビ)… ¥ 99,800
〔CZ602D:チルドスタンド付〕
御希望ゲームソフト1本…… ¥ 7,800

合計¥403,600➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 PRO P コース

CZ-662C(本体+Keyボード)…… ¥408,000
CZ-603D(0.31カラーディスプレー)・・ ¥ 84,800

合計¥492,800➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

新ショップ オープン記念開催中

今月の限定品

AN-8TU
RGBシステムチューナー
対象ディスプレイ
アナログRGB入力対応(15P)/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BD、ED、603D
KD854・852には使用出来ません。

定価合計¥33,100➡安すぎて表示不能	
¥3,000×12回	㊋なし 頭なし
¥5,600× 6回	㊋なし 頭なし

CZ-8PC4 新製品
48ドット熱転写カラープリンター

定価合計¥99,800➡現金特価	
¥3,800×24回	㊋なし 頭なし
¥7,100×12回	㊋なし 頭なし

MZ-1P22
24ドット熱転写プリンター
MZ-1P22〔X-1:X68000用漢字プリンター〕

定価合計 ¥69,800➡¥29,800	
¥3,300×18回	㊋なし 頭なし
¥4,900×12回	㊋なし 頭なし

C・TRACE

X68000:FM-TOWNS用レイトレース作成ソフト
定価合計¥68,000➡¥47,800

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・千葉店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合は、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

タイトル	定価	販売価格	タイトル(型番)	定価	販売価格	型番	定価	販売価格
Kamkaze	¥68,000	現金特価	Communication PRO68K	¥ 19,800	現金特価	CZ-6BU1	¥ 39,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	弥生	¥ 80,000	¥40,000	CZ-6BE1A	¥ 38,000	現金特価
Z's STAFF PRO68X	¥58,800	¥40,800	トラックボール	¥ 13,800	¥12,000	CZ-6BF1	¥ 49,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	MUSIC PRO MIDI	¥ 28,800	現金特価	CZ-6BP1	¥ 79,800	~~¥63,000~~
ミュージックPRO68K	¥18,800	現金特価	MIDIボード	¥ 26,800	現金特価	CZ-6BC1	¥ 79,800	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	MIDIソフト	¥ 25,800	現金特価	CU-21CD	¥139,800	~~¥111,000~~
OS-9/X68000	¥29,800	現金特価	CZ-6VT1	¥ 69,800	現金特価	CZ-612D	¥139,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥49,800	CZ-6BE1	¥ 35,000	現金特価	CZ-8NS1	¥188,000	現金特価
DATA PRO68K	¥58,000	現金特価	CZ-6BE2	¥ 79,800	現金特価	CZ-8NT1	¥ 29,800	現金特価
CARD PRO68K	¥29,800	現金特価	CZ-6BE4	¥138,000	現金特価	CZ-244SS	¥ 9,800	現金特価
Sampling PRO68K	¥17,800	現金特価	CZ-6BB1	¥ 88,000	現金特価	CZ-241BS	¥ 9,800	現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800	現金特価	CZ-6BG1	¥ 59,800	現金特価	CZ-242BS	¥ 9,800	現金特価

激安金利にキャンパスクレジット:手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット 20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

X68000シリーズ&X-1シリーズ周辺機器

型番	商品名	標準価格	販売価格
AN-8TU	RGBシステムチューナー	¥ 33,100	現金特価
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000	現金特価
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカー	¥ 59,800	¥48,800
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	¥ 19,800	¥16,800
ジョイスティック	アスキーターボステック	¥ 6,800	¥ 5,440
X-1/X68000	ジョイカード〔延長コード付〕	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥ 89,800	現金特価

型番	商品名	標準価格	販売価格
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	現金特価
CZ-8TM2	モデルユニット	¥49,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232C マウスボード	¥19,800	現金特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥23,800	現金特価
CZ-8NM2	X-1 turboマウス	¥ 6,800	¥ 5,780
X1エミュレータ	X1ソフトをX68000へファイル転送	¥ 9,800	¥ 8,800
CU14/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980
CZ-8NJ2	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥23,800	~~¥20,000~~
CZ-240BC	NEW-Z-BASIC 64KRAM 即納	¥14,800	現金特価

組合せ自由:各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払だって御希望のパターンをお組みいたします。

ワールド イン アオヤマのお得で安心なサービス

『初めて』はパソコンの基本です
初めての方なら、ぜひ一度ご相談下さい。豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが適切なアドバイスをいたします。

激安金利に簡単クレジット
当社とクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現しました。月々のお支払いからボーナス設定まで、お客様にぴったりのコースをお作りいたします。

アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問ください。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

見て、触れて、納得してください
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選びください。

振込口座:住友銀行 池袋支店〔普通口座〕 1065392
株式会社ワールド イン アオヤマ

グーンとお得な下取りシステム
今お持ちの機種を高額下取り。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けいたしております。

うれしい代金引換システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払いください。日、祭日もOK。日時の指定もお受いたします。(離島の方は代引出来ませんのでご了承ください。※代金引換金額に上限がございます。)

『CLUB246』会員専用ダイアル
商品お買上げの皆様に「CLUB246」加入登録させていただきます。次回からお電話あるいは店頭でお電話番号をお伝えください。買換やシステムアップ時に会員価格でご提供など、特典一杯の強いシステムです。

もしも初期不良があったら
お買い上げ当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話ください。商品をお宅まで引取りに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させていただきます。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。
東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

FM TOWNS

パソコン高く下取り買取りマス!! 今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ……☎03-987-7771

エボリューション¥9,800 サイバーシティ¥9,800 インビテーション影からの招待状¥9,800 森田将棋II ¥14,800 麻雀悟空¥8,800 囲碁道場¥9,800 R-タイプ¥9,800 スーパー大戦略¥8,800 ソフトでハードな物語¥9,800

FUJITSU FM TOWNS Eコース

FM-TOWNS2S(本体)…………¥398,000
FMT-KB101(キーボード)………¥ 20,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)…¥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS Ver1)¥ 20,000
TOWNSシステムソフト(MS-DOS)¥ 18,000
My Fair Lady(英会話ソフト)……¥ 28,000
一太郎(ver3)(ジャストシステムワープロ)…¥ 68,000

合計¥641,800➡¥489,000
クレジットでもお申込み出来ます

FUJITSU FM TOWNS Bコース

FM-TOWNS2(本体)…………¥398,000
FMT-KB101(キーボード)………¥ 20,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー)¥ 89,800
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1)¥ 20,000
日本語ワープロソフト(一太郎)…¥ 68,000
日本語MS-DOS…………¥ 18,000

合計 ¥613,800➡¥488,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Cコース

FM-TOWNS1(本体)…………¥338,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー)¥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS Ver1.1)¥ 20,000
御希望ゲームソフト1本……¥ 12,800

合計 ¥460,600➡¥278,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Fコース

FM-TOWNS2(本体)………¥398,000
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー)・¥ 89,800
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1)・¥ 20,000
テラTOWNS(日本語ワープロソフト)¥ 32,000

合計¥559,800➡¥448,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Hコース

FM-TOWNS2(本体)…………¥398,000
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
FMT-DP532(0.26ドットピッチディスプレー)…¥138,000
PM-2400F(2400/1200全二重モデム)¥ 59,800
FMCBL601(RS-232Cケーブル)‥¥ 6,500
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)‥¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)……¥ 6,800
TOWNS VNET(ビジュアル通信ソフト)……¥ 18,000
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1 ¥ 20,000

合計¥747,100➡現金特価
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Dコース

FM-TOWNS2(本体)………¥398,000
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー)・¥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS Ver1.1)…¥ 20,000
TOWNSシステムソフト(PAINT Ver1.1)¥ 38,000
TOWNSシステムソフト(MS-DOSエミュレーター)¥ 18,000

合計¥583,000➡現金特価
『クレジットでもお申込み出来ます』

全商品クレジットでもお申し込みできます。

みれる! さわれる! ショールーム

池袋店 11:00〜19:00
USED店 11:00〜19:00
札幌店 11:00〜19:30
旭川店 11:00〜19:00

(各店の営業時間及びお電話の受付時間が異なりますので御確認下さい。)

FUJITSU FM TOWNS Gコース

FM-TOWNS2S(本体)…………¥398,000
FMT-KB101(キーボード)………¥ 20,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)…¥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS ver1)¥ 20,000
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)¥ 18,000
MD1200AIII(オムロン モデム)……¥ 19,800

合計¥565,600➡¥448,000
クレジットでもお申込み出来ます

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

FM TOWNS ソフトウェア&周辺機器

商品名	価格	商品名	価格	商品名	価格
TOWNS PAINT Ver1.1	¥ 38,000▶現金特価	テラ・TOWNS	¥ 32,000▶¥23,900	MIDIカード	¥ 40,000▶現金特価
SOUND Ver1.1	¥ 28,000▶現金特価	MUSIC PRO-TOWNS	¥ 19,800▶現金特価	FM60-101	¥ 45,000▶現金特価
VNET Ver1.1	¥ 18,000▶現金特価	CD Word	¥100,000▶現金特価	FM60-102	¥ 30,000▶現金特価
MS-DOSエミュレーター Ver1.1	¥ 18,000▶現金特価	Together	¥ 28,000▶現金特価	モデムカード1200	¥ 30,000▶現金特価
Lucid ASM & DEBUGER	¥ 24,000▶現金特価	芸達者 TOWNS	¥ 22,600▶現金特価	FMT-FD301	¥ 28,000▶現金特価
F-BASIC 386	¥ 25,000▶現金特価	拡張 1MB RAM	¥ 60,000▶現金特価	SCSIカード	¥ 30,000▶現金特価
C-TRACE TOWNS	¥ 68,000▶¥49,800	2MB RAM	¥100,000▶現金特価	20MBハードディスク	¥168,000▶現金特価
GEDIT TOWNS	¥ 30,000▶現金特価	80387数値演算プロセッサ	¥120,000▶現金特価	40MBハードディスク	¥320,000▶現金特価
EUPHONY II	¥ 98,000▶現金特価	ビデオカード	¥ 35,000▶現金特価	My Fair Lady〔英会話ソフト〕	¥ 28,000▶¥22,500
TOWNS Telop	¥ 98,000▶現金特価	I/O 拡張ユニット	¥ 78,000▶現金特価	「G5」〔ハイパーワープロソフト〕	¥ 38,000▶¥30,500

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から: クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも

今月の限定品

FMPR-204B FM TOWNS用

カラー漢字熱転写プリンター
FMPR-204B…………¥ 80,000
接続用ケーブル……¥ 6,800
テラーTowns…………¥ 32,000
合計¥118,800➡¥74,800
クレジットでもお申込み出来ます。

FMPR-353A FM TOWNS用

15インチ漢字プリンター
FMPR-353A…………¥138,000
接続用ケーブル……¥ 6,800
テラーTowns…………¥ 32,000
合計¥176,800➡現金特価
クレジットでもお申込み出来ます。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

パソコンのお問い合わせ御注文
03-987-7771

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30〜19:00)

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F 札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目 旭川店 旭川市4条8丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

今月の限定お買得品

A'コース 新製品 **PC-8801FE**
¥133,000
PC-8801FE(本体)…………¥129,000
PC-KD855(4050文字アナログディスプレー)¥ 69,800
[KD855：NEC純正ディスプレー]
定価合計¥198,800→¥133,000

Dコース TOSHIBA **DynaBook**
¥208,000
J3100SS(本体)…………¥198,000
BUSI COMPα(ソフト)………¥ 40,000
定価合計¥238,000→¥208,000

NEC **PC-PR101TL3**
NEC24ドット熱転写カラープリンター
網かけ、白黒反転、文字装飾サポート
定価合計¥ 69,800→現金特価

NEC **PC-PR150V**
NEC24ドット熱転写カラープリンター
定価合計¥ 99,800→現金特価

EPSON **PC-286VS**
¥286,800
PC-286VS-STD…………¥388,000
PC-KD854N……………¥ 89,800
日本語MS-DOS Ver3.3A…¥ 18,000
定価合計¥495,800→¥286,800

Cコース 新製品 **PC-8801FE**
4050文字アナログディスプレーセット
¥177,000
PC-8801FE(本体)…………¥129,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー)…¥138,000
バックアップディスク……¥ 4,400
定価合計¥271,400→¥177,000

¥6,100×36回	ボなし	頭なし
¥8,700×24回	ボなし	頭なし

NEC **PC-IN503G**
イメージスキャナ(ケーブル232C付)
定価合計¥151,800→¥114,000

NEC **PC-IN505**
カラーイメージスキャナ(ケーブル232C付)
定価合計¥144,800→¥113,800

EPSON **AP-800PC** 中古限定品
¥68,000
定価合計¥99,800→¥68,000

star **CR-3415CL** 新品限定品
¥92,000
15インチ24ドットカラープリンター
定価合計¥148,000→¥92,000

Dコース **X1 turboZ III**
¥158,000
CZ-888C…………………¥169,800
CZ-860D…………………¥ 99,800
定価合計¥269,600→¥158,000

Aコース NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ **PC-98DO**
¥259,800
PC-980IDO……………¥298,000
CU-14FD………………¥ 74,800
定価合計¥372,800→¥259,800

EPSON **PC-286US-STD** 中古限定品
¥178,000
定価合計¥268,000→¥178,000

限定コース **PC-9801UVII**
ビジネスバイブル ¥179,800
定価合計¥265,000→¥179,800

EPSON **PC-286LE**
PC-286LE(STD)…………¥368,000
テンキーパッド…………¥ 17,000
定価合計¥385,000→¥218,000

¥ 9,100×36回	ボなし	頭なし
¥13,200×24回	ボなし	頭なし

EPSON **PC-386LS**
PC-386LS…………………¥538,000
テンキーパット……………¥ 17,000
定価合計¥555,000→現金特価

¥12,700×36回	ボなし	頭なし
¥14,000×24回	ボなし	頭10万

EPSON **PC-286LE** 中古限定品
¥198,000
PC-286LE・STD…………¥348,000
定価合計¥348,000→¥198,000

パソコン高く下取り買取りマス!!
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。……… ☎03-987-7771

まずお電話下さい
これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！
ワールドインアオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さなぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

お支払方法
●うれしい代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

●もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！
ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

特選中古パソコン

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課 03-986-6101

9月30日現在 中古リスト

NEC

8801シリーズ本体

- PC-8801/II 30 ¥275,000► ¥48,000
- PC-8801/II SR30(5'ドライブ2機増設) ¥258,000► ¥66,000
- PC-8801/II FR30(5'ドライブ2機標準装備) ¥178,000► ¥64,000
- PC-8801FH30 ¥168,000► ¥75,000
- PC-8801FA ¥168,000► ¥94,000
- PC-8801FE(本体) ¥129,000► ¥87,000
- PC-8801 II MR(1Mバイトドライブ2機標準装備) ¥238,000► ¥78,000
- PC-8801MH ¥208,000► ¥88,000
- PC-8801MA ¥198,000► ¥98,000
- PC-8801MA2(本体) ¥168,000► ¥108,000
- PC-88VA ¥298,000► ¥138,000
- PC-88VA2 ¥298,000► ¥158,000
- PC-88VA3 ¥398,000► ¥238,000
- PC-8801VA3(新品同様) ¥398,000► ¥250,000
- PC-98DO(本体)(8801及び9801ソフト可能) ¥298,000► ¥198,000

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ本体

- PC-9801U2 ¥298,000► ¥72,000
- PC-9801UV2 ¥318,000► ¥145,000
- PC-9801UV21 ¥318,000► ¥165,000
- PC-9801 UX21 ¥348,000► ¥238,000
- PC-9801EX2(本体3.5インチFDD2台内蔵) ¥348,000► ¥228,000
- PC-9801EX2(新品) ¥488,000► ¥248,000
- PC-9801UV11 ¥265,000► ¥172,000
- PC-9801ES2(本体CPU386SX) ¥448,000► ¥296,000
- PC-286U-STD(本体) ¥248,000► ¥149,000
- PC-286US-H20(本体) ¥393,000► ¥239,000
- PC-286US-STD(本体) ¥368,000► ¥178,000

●5インチ本体

- PC-9801VF2 ¥368,000► ¥158,000
- PC-9801Vm2(5'ドライブ2機標準装備) ¥415,000► ¥180,000
- PC-9801Vm21 ¥390,000► ¥198,000
- PC-9801VMII(本体) ¥320,000► ¥210,000
- PC-9801VX2 ¥433,000► ¥218,000
- PC-9801UX21(本体) ¥433,000► ¥228,000
- PC-9801UX41(本体) ¥630,000► ¥278,000
- PC-9801RX2(本体) ¥398,000► ¥228,000
- PC-9801RX2(本体)(新品限定品) ¥398,000► ¥248,000
- PC-9801RA2(本体)(新品限定品) ¥498,000► ¥338,000
- PC-9801RA2(本体) ¥498,000► ¥318,000
- PC-286V-STD(本体) ¥298,000► ¥172,000
- PC-286V-H20(本体) ¥443,000► ¥248,000
- PC-286VE-STD(本体) ¥298,000► ¥180,000
- PC-286VF-STD(本体) ¥298,000► ¥190,000
- PC-286VE-H40(本体) ¥513,000► ¥288,000
- PC-286VS-STD(本体) ¥388,000► ¥218,000

ラップトップ

- PC-9801LX5C(カラー液晶ディスプレー4DMHDD) ¥748,000► ¥510,000
- PC-9801LV22 ¥378,000► ¥259,000
- PC-9801LS2 ¥628,000► ¥410,000
- PC-9801LS5 ¥866,000► ¥575,000
- PC-286LE-STD ¥348,000► ¥198,000
- PC-286LS-STD ¥478,000► ¥334,000
- Dyna Book J3100SS(TOSHIBA) ¥198,000► ¥160,000
- J3100 SL-011(新品)(限定2台のみ) ¥398,000► ¥178,000

周辺機器

- PC-8801-17 ¥49,800► ¥17,800
- PC-8801-23,24 ¥39,800► ¥24,800
- PC-9801-26K ¥25,000► ¥16,800
- PC-9801-26K(新品) ¥25,000► ¥19,900
- FM-1(アクセル、PC-9801-26Kコンパチ)(新品) ¥22,000► ¥12,900
- ミュージくん(ローランドミュージックシステム) ¥93,000► ¥75,000
- HS-7R II(オムロンハンディスキャナ)(新品) ¥39,800► ¥28,800
- HS-10R (オムロンハンディスキャナ)(新品) ¥49,800► ¥34,980
- SC-1(アクセルハンディスキャナ)(新品) ¥29,800► ¥23,800
- GT-1000(エプソンカラースキャナ) ¥79,800► ¥49,800
- JX-100(シャープカラースキャナ)(新品) ¥89,800► ¥63,000
- MD-1200A II(1200ボーモデム)(新品) ¥24,800► ¥15,200
- MD2400B(オムロン2400ボー)(新品) ¥49,800► ¥35,800
- コムスター1212AT(NEC1200ボ)(新品) ¥21,000► ¥16,300
- SR-120S(EPSON 1200ボー)(新品) ¥29,800► ¥22,500

ディスプレー

●2000文字ディスプレー

- CU-14G(2000文字デジタルRGB) ¥49,800► ¥22,000
- 60M43(2000文字アナログRGB) ¥94,800► ¥18,000
- DM405(2000文字アナログRGB)(新品) ¥64,800► ¥34,800
- CZ-820D(2000文字RGBチューナ) ¥89,800► ¥24,800

●4000文字ディスプレー

- PC-KD551 ¥118,000► ¥42,000
- PC-KD551 ¥99,800► ¥45,000
- PC-KD852 ¥99,800► ¥48,000
- PC-KD854 ¥89,800► ¥50,000
- PC-KD854(4000文字アナログ)(新品) ¥84,800► ¥52,000
- PC-KD855(4000,0.42アナログディスプレー) ¥69,800► ¥42,000
- PC-KD855(4000,0.42アナログディスプレー)(新品) ¥69,800► ¥44,800
- PC-KD854N(4000文字アナログ) ¥84,800► ¥51,000
- PC-KD862(アナログRGB) ¥99,800► ¥50,000
- PC-KD863S(ステレオ0.39アナログディスプレー) ¥138,000► ¥65,000
- CU-14AD(アナログRGBビデオボード対応) ¥84,800► ¥43,800
- CU-14BD(4000文字アナログ) ¥64,800► ¥39,800
- CU-14FD(アナログ0.31ドットピッチ) ¥78,800► ¥47,800
- CU-14ED(アナログ0.39ドットピッチ) ¥78,800► ¥45,800
- N5913L(4050,0.31ディスプレー) ¥138,000► ¥78,000
- PC-TV453N(ビデオボード対応) ¥138,000► ¥78,800
- CMT-146L ¥99,800► ¥39,800
- CMT-147L ¥84,800► ¥42,000
- PC-TV353(2000/4050,0.39ディスプレーテレビ) ¥110,000► ¥59,800
- PC-TV353(2000/4050,0.39ディスプレーテレビ) ¥110,000► ¥64,800
- PC-TV454(2000/4000 0.39ディスプレーテレビ)(新品同様) ¥128,300► ¥89,000
- CZ830D(2000/4000,0.42ディスプレーテレビケーブル付) ¥99,800► ¥52,800
- AN-8TU(RGBシステムチューナ) ¥33,100► ¥24,800
- AN-8TU(RGBシステムチューナ)(新品) ¥33,100► 現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

- PC-PR406M(24熱転写プリンター) ¥59,800► ¥39,800
- TX-24CL(10インチ24熱転写カラー)(新品) ¥69,800► ¥41,000
- PC-PR101TL2 ¥79,800► ¥47,000
- AP-550(24ドット熱転写プリンター) ¥69,800► ¥39,800
- AP-550(24ドット熱転写プリンター)(新品) ¥69,800► ¥45,800
- PC-PR406(24熱転写漢字プリンター) ¥99,800► ¥48,000
- AP-500(24カラー熱転写) ¥64,800► ¥44,800
- AP-800PC(48ドット熱転写プリンター) ¥99,800► ¥59,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

- VP-500(24ドットプリンター) ¥87,000► ¥48,000
- PC-PR101F2(第2水準漢ロム付) ¥138,000► ¥68,000
- VP-800(PCセット)(第2水準ロム付) ¥124,000► ¥72,000
- PC-PR150H(48ドットカラー熱転写プリンター)(新品) ¥84,800► ¥62,800

●24ドット15インチ漢字プリンター

- PC-PR20H3(カラープリンター) ¥245,000► ¥145,000
- CR-3415CL(15インチ24ドットカラープリンター)(新品) ¥148,000► ¥92,000
- VP130K(カートリッジ、ケーブル付) ¥177,000► ¥63,000
- VP135EX(15インチ24ドットプリンター) ¥100,000► ¥66,800
- VP-1000(15インチ24ドットプリンター) ¥154,000► ¥79,800
- VP-2000(15インチ24ドットカラープリンター) ¥158,000► ¥105,000

SHARP

- CU-14AG1(4000文字ディスプレー) ¥118,000► ¥39,800
- CU-14H2(4000文字ディスプレー) ¥118,000► ¥42,000
- CU-14AD(4000文字ディスプレー) ¥84,800► ¥43,800
- CU-14BD(4000文字ディスプレー) ¥64,800► ¥39,800
- CU-14CD(4000文字ディスプレー) ¥84,800► ¥45,800
- AN-8TU(RGBシステムチューナ) ¥33,100► ¥24,800
- CZ-830D(4000文字チューナ付ディスプレー) ¥98,000► ¥52,800
- CZ-860D(4000文字チューナ付ディスプレー(新品)) ¥99,800► ¥57,800

●X68000

- CZ-600C(本体) ¥369,000► ¥188,000
- CZ-600D(0.39ディスプレー) ¥129,800► ¥69,800
- CZ-601C(本体) ¥319,000► ¥198,000
- CZ-601D(0.39ディスプレー) ¥119,800► ¥71,000
- CZ-611C(本体:20MB,HDD付) ¥399,000► ¥225,000
- CZ-652C(本体1MB68000PROタイプ) ¥298,000► ¥198,000
- X68000セット(CZ-600C+CZ-600D) ¥498,800► ¥259,000
- X68000セット(CZ-601C+CZ-601D) ¥439,600► ¥278,000
- X68000セット(CZ-601C+CZ-602D) ¥418,800► ¥278,000
- X68000セット(CZ-611C+CZ-602D) ¥498,800► ¥300,000
- CZ-603D(0.31ディスプレー) ¥84,800► ¥59,800
- CU-21CD(21インチディスプレー) ¥139,800► ¥93,000

●X-1

- X-1 G10(CZ-820C) ¥69,800► ¥7,800
- X-1 G30(CZ-822C) ¥118,000► ¥24,800
- X-1 turbo II セット ¥297,800► ¥114,000
- X-1 turbo III(CZ-870C) ¥168,000► ¥62,000
- X-1 turbo III セット ¥277,800► ¥119,800
- X-1 turboZ(CZ-880C) ¥218,000► ¥75,000
- X-1 turboZセット ¥347,800► ¥132,800
- X-1 turboZ II セット(CZ-888C+CZ-830D) ¥269,600► ¥175,000
- X-1 turboZ IIIセット(CZ-888CB+CZ-860DB) ¥269,600► ¥143,000
- X-1 turboZ IIIセット(CZ-888CB+CZ-860DB)(新品) ¥269,600► ¥158,000

周辺機器

- CZ-8KR(X-1F10:G10用漢字ロム)(新品) ¥38,000► ¥15,900
- CZ-8RL1 ¥24,800► ¥16,800
- CZ-502F ¥99,800► ¥38,000
- CZ-503F ¥49,800► ¥26,800
- CZ-503F(新品) ¥49,800► ¥28,900
- CZ-8BS1(FM音源ボード) ¥23,800► ¥16,800
- CZ-52F(X-1F20用FDD) ¥29,800► ¥20,000
- CZ-53F(X-1Twin用FDD) ¥29,800► ¥16,000

●X68000:X-1プリンター

- CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンター) ¥69,800► ¥37,800
- CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター) ¥69,800► ¥39,800
- CZ-8PC3(24ドット熱転写プリンター) ¥65,800► ¥46,000
- CZ-8PC4(48ドット熱転写プリンター) ¥99,800► ¥73,000
- MZ-1P17(24ドット熱転写プリンター) ¥79,800► ¥37,000
- MZ-1P22(X-1:X68000用カラー漢字プリンター)(新品) ¥69,800► ¥29,800

ポケコン

- PC-1246DB(新品同様) ¥7,900► ¥6,200
- PC-1248DB(新品同様) ¥11,000► ¥8,600
- PC-1360(新品) ¥29,800► ¥19,800
- PC-1360+CE-140P(ポケコンセット)(新品) ¥72,000► ¥22,800
- PC-1445(ポケコン)(新品) ¥24,800► ¥8,000
- PC-E 200(新品) ¥22,000► ¥17,800
- PC-E 500(新品) ¥28,800► ¥24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

FUJITSU

- FM77AV-2(本体) ¥158,000► ¥36,000
- FM77AV20-2(本体) ¥168,000► ¥38,000
- FM77AV-40(本体) ¥228,000► ¥58,000
- FM77AV-20EX(本体) ¥128,000► ¥52,000
- FM77AV-40EX(本体) ¥168,000► ¥65,000
- FM TV-152(2000文字ディスプレーテレビ) ¥89,800► ¥42,000
- FM TV-154(4000文字ディスプレーテレビ) ¥138,000► ¥68,000
- DM-405(2000文字ディスプレー)(新品) ¥64,800► ¥34,800

●FM-77/FM-TOWNSプリンター

- FM-PR353A(15'漢字プリンター)(新品) ¥138,000► ¥103,000
- FM-PR204B(10'カラー熱転写プリンター)(新品) ¥80,000► ¥55,800
- FM-PR101B(10'熱転写プリンター)(新品) ¥50,000► ¥42,000

MSX

- TH14G1(2000文字21Pディスプレーテレビ)(限定品) ¥66,000► ¥49,800
- DM-405(2000文字21Pディスプレーテレビ)(新品) ¥64,800► ¥34,800
- FS-A1FX(MSX²+パナソニック)(新品) ¥57,800► ¥43,900
- FS-A1WX(MSX²+パナソニック)(新品) ¥69,800► ¥52,000
- HB-F1XDMK II(MSX²+SONY) ¥49,800► ¥38,500
- HB-F1XDJ(MSX²+SONY) ¥69,800► ¥53,500
- HBP-F1(24ドット漢字サーマルプリンター) ¥44,800► ¥34,800
- HBD-F1(3.5インチフロッピーディスク) ¥36,800► ¥28,900
- HBI-300(300ボー全二重モデム) ¥24,800► ¥19,800
- HBI-1200(1200ボー全二重モデム) ¥32,800► ¥25,900

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…!そんな時でも大丈夫!ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様には¥1,300の負担をお願いいたします。

パソコンの下取り・買取り

(不要になったパソコン高く買取り下取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら各店に直接お持ち下さい。)

03-987-7771

中古のご注文・中古商品在庫センター問い合わせ

(その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽に問い合せ下さい。)

03-986-9991

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5″ 2FD・3.5″ 2FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ローグアライアンス	2FD	9,800	8,330
スタートレーダー	2FD	8,700	7,400
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,200	10,370
維新の嵐	2FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付	2FD	12,200	10,370
水滸伝	2FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	2FD	12,200	10,370
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	12,580
シュヴァルツシルト	2FD	12,800	10,880
サーク	2FD	8,800	7,480
囲碁2	2FD	14,800	12,580
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	7,480
自己中心派2	2FD	7,800	6,630
麻雀武蔵	2FD	9,800	8,330
麻雀武蔵有名人データー	2FD	4,800	4,080
テトリス	2FD	6,800	5,780
天九牌	2FD	6,800	5,780
デス・ブリンガー	2FD	9,800	8,330
ウルティマII	2FD	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランス	2FD	7,500	6,380
★闇の壱与伝説	2FD	7,800	6,630
★トワイライト・ゾーンIII	2FD	7,800	6,630
★ドキドキシャッターチャンス	2FD	4,800	4,080
★シャッターチャンスデーター	2FD	3,000	2,550

5″ 2HD・3.5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マスターオブモンスター	2HD	8,800	7,480
ウォー・イン・ザ・サウスP	2HD	9,800	8,330
大戦略IIIグレート	2HD	9,800	8,330
スーパー大戦略98	2HD	8,800	7,480
スーパー大戦略プロマップ	2HD	2,400	2,040
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	7,480
エアー・コンバット遊撃王II	2HD	8,800	7,480
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	10,880
南海の死闘	2HD	8,800	7,480
提督の決断	2HD	14,800	12,580
秦始皇帝	2HD	7,800	6,630
天下統一	2HD	9,800	8,330
斬	2HD	9,800	8,330
ワンダラース・フロム・イース	2HD	8,700	7,400
シュヴァルツシルトII	2HD	9,800	8,330
ガンシップ	2HD	11,800	10,030
サイレントサービス	2HD	9,800	8,330
ロードス島戦記	2HD	9,800	8,330
ミッドガルツ	2HD	9,800	8,330
遊兎伝	2HD	7,800	6,630
銀河英雄伝	2HD	8,800	7,480
銀河英雄伝パワーアップ	2HD	4,800	4,080
銀河英雄伝プラスセット	2HD	11,600	9,860
リングマスターII	2HD	7,800	6,630
リーチ・フォーザ・スターズ	2HD	9,800	8,330
アンジェラス	2HD	8,200	6,970
神の聖都	2HD	9,800	8,330
展望台	2HD	7,800	6,630
シャッフルパックカフェ	2HD	7,800	6,630
ダークレイス	2HD	9,800	8,330
ロードランナー保存版	2HD	7,800	6,630
デュアルターゲット	2HD	8,800	7,480
ソフトでハードな物語2	2HD	7,800	6,630
夢幻戦士ヴァリスII	2HD	8,800	7,480
スターコマンド	2HD	9,800	8,330
アルビオン	2HD	8,800	7,480
ハイドライド3	2HD	7,800	6,630
オールドヴィレッジ	2HD	8,200	6,970
スタークルーザー	2HD	7,800	6,630
ローグアライアンス	2HD	9,800	8,330
DCコネクション	2HD	9,800	8,330
テストドライブ	2HD	6,800	5,780
バブルガムクライシス	2HD	7,800	6,630
銀河	2HD	7,800	6,630
森田将棋2	2HD	10,000	8,500
電脳将棋	2HD	9,800	8,330
J・ニクラウスチャンピオンゴルフ	2HD	8,800	7,480
ダブルイーグル	2HD	9,500	8,080
遙かなるオーガスタ	2HD	12,800	10,880
テレネットミュージック	2HD	2,980	2,540
碁キチくん中級上	2HD	14,800	12,580
定石徹底研究上(囲碁)	2HD	9,800	8,330
〃 〃 下(囲碁)	2HD	9,800	8,330
ミュージアム4	2HD	12,800	10,880
ミュージアム3・曲データー集	2HD	各3,800	各3,230
雀豪2	2HD	9,800	8,630
パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	6,630
雀皇登龍門	2HD	9,800	8,630
◯占星術大会	2HD	12,800	10,880
メフィスト	2HD	8,800	7,480
ポリス・クエスト2	2HD	8,800	7,480
魔争理子	2HD	8,800	7,480
アルフィム	2HD	9,800	8,330
ザ・キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	10,880
上海II	2HD	6,800	5,780
AD&Dヒーローオブ・ランス	2HD	7,500	6,380
MSフィールド・ガンダム	2HD	6,800	5,780
世界征服	2HD	9,800	8,330
ウィングス	2HD	7,800	5,070
ブライ 上巻	2HD	8,800	7,480
琉球	2HD	5,800	4,930
チカ勉 学習システム	2HD	38,000	32,300
チカ勉 基礎英単語	2HD	12,000	10,200
チカ勉 英熟語	2HD	12,000	10,200
チカ勉 カルタ(百人一首)	2HD	12,000	10,200
★同人ソフトセレクション②	2HD	3,980	3,390
★ぴんきい・ぽんきい①〜③	2HD	各5,800	各4,930
★ランス	2HD	6,800	5,780
★きゃんきゃんバニー	2HD	5,800	4,930
★ガールズパラダイス	2HD	7,800	6,630
★クレセント・ムーンがくる	2HD	6,800	5,780
★天使たちの午後III	2HD	7,800	6,630
★やりたい放題2	2HD	6,800	5,780
★ピュア	2HD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	2HD	5,800	4,930
★ドラグーンアーマーFor	2HD	5,800	4,930
★ポッキー	2HD	7,800	6,630
★コスモスクラブ	2HD	8,800	7,480
★媚少女ノリコ	2HD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	2HD	7,800	6,630
★魔剣士クミコ	2HD	7,800	6,630
★エントフューラー	2HD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	2HD	3,800	3,230
★エンジェルハーツ	2HD	6,800	5,780
★プライベートスクール	2HD	6,800	5,780
★リップスティックADV	2HD	6,800	5,780
★天使たちの美奈子	2HD	7,800	6,630
★天使たちの番外2	2HD	7,800	6,630
★超番外制服図鑑	2HD	7,800	6,630
★せまってみたい	2HD	6,800	5,780
★クリスタル・ドリーム	2HD	7,800	6,630
★テレフォンクラブストーリー	2HD	7,800	6,630
★殺しのドレス2	2HD	6,800	5,780
★デザート	2HD	6,800	5,780
★あっぷるくらぶ2	2HD	3,800	3,230
★美しき獲物I〜VI	2HD	各4,000	各3,400
★電脳学園	2HD	8,800	7,480
★水龍士工	2HD	9,800	8,330
★晴のちおおさわぎ	2HD	5,800	4,930
★ルンルン狂走曲	2HD	7,800	6,630
★アリスたちの午後	2HD	7,800	6,630
★雀ボーグすずめ	2HD	7,800	6,630

5″ 2DD・3.5″ 2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアン	2DD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	2DD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,230
ピラミットソーサリアン	2DD	3,800	3,230
Jet	2DD	9,800	8,330
★ビデオクィーンをさがせ	2DD	6,800	5,780
★パペットショー	2DD	4,000	3,400

5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
サバッシュ	5HD	8,800	7,480
★せろり	5HD	7,800	6,630
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	6,630
★ときめきスポーツII・III	5HD	各5,800	各4,930
★まじかるぼっくす	5HD	4,800	4,080

8800SRシリーズ

SR以降シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ワンダラーズ・フロム・イース	5FD	8,700	7,400
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,370
維新の嵐SR	5FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付SR	5FD	12,200	10,370
三国志	5FD	14,800	12,580
水滸伝	5FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,370
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
エアーコンバット遊撃王II	5FD	8,800	7,480
ワードラゴン妖獣戦記	5FD	8,700	7,400
夢幻戦士ヴァリスII	5FD	8,800	7,480
MSフィールド・ガンダム	5FD	6,800	5,780
キューティーハニー	5FD	8,800	7,480
DCコネクション	5FD	9,800	8,330
神の聖都	5FD	9,800	8,330
魔晶伝説ラ・ヴァルー	5FD	8,800	7,480
ファイアー・ホーク	5FD	7,800	6,630
やじうまペナントレース	5FD	7,800	6,630
ペナントレース1989データー	5FD	4,800	4,080
J.ニクラウス・ゴルフ	5FD	8,800	7,480
キャンペーン大戦略II	5FD	8,800	7,480
スーパー大戦略	5FD	8,000	6,800
スーパー大戦略マップコレク	5FD	4,800	4,080
F15-ストライクイーグル	5FD	7,800	6,630
天地を喰らう	5FD	6,800	5,780
項羽と劉邦	5FD	7,200	6,120
第三帝国	5FD	6,800	5,780
自己中心派2	5FD	6,800	5,780
自己中心派3	5FD	6,800	5,780
雀豪I	5FD	8,800	7,480
銀河	5FD	7,800	6,630
麻雀悟空	5FD	6,800	5,780
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,630
自己中心派パズルコレクション	5FD	4,800	4,080
上海II	5FD	6,800	5,780
めいず君	5FD	5,800	4,930
琉球	5FD	5,800	4,930
銀河英雄伝	5FD	8,800	7,480
銀河英雄伝パワーアップ	5FD	4,800	4,080
銀河英雄伝プラスセット	5FD	11,600	9,860
バビロン黄金伝説	5FD	4,900	4,170
スタートレーダー	5FD	8,700	7,400
シュヴァルツシルト	5FD	12,800	10,880
マスターオブモンスター	5FD	8,000	6,800
マスターオブモンスター・マップ	5FD	4,800	4,080
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,630
サーク	5FD	8,800	7,480
ディガンの魔石	5FD	10,000	8,500
バブルガムクライシス	5FD	7,800	6,630
ADVファンタジアン	5FD	7,800	6,630
エグザイル2	5FD	8,800	7,480
ミッドガルツA	5FD	7,800	6,630
ミットガルツB	5FD	7,800	6,630
スナッチャー	5FD	8,800	7,480
ヴェイグス	5FD	7,800	6,630
サイオブレード	5FD	8,800	7,480
クリムゾンII	5FD	7,800	6,630
ハイドライド3	5FD	7,800	6,630
スタークルーザー	5FD	7,800	6,630
イース2	5FD	7,800	6,630
クライシス	5FD	8,800	7,480
デリンジャー	5FD	8,800	7,480
アルフェイム	5FD	8,800	
新九玉伝	5FD	8,800	7,480
首斬り館	5FD	8,800	7,480
ウィザードリィIV	5FD	12,800	10,880
時空の花嫁	5FD	8,800	7,480
どろろ	5FD	7,800	6,630
ライトニングバッカス	5FD	7,800	6,630
オールドヴィレッジ	5FD	8,200	6,970
死霊戦線2	5FD	7,800	6,630
シャティ	5FD	8,800	7,480
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,330
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,630
めぞん一刻	5FD	6,800	5,780
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,630
気まぐれオレンジロード	5FD	7,800	6,630
ディオス	5FD	8,800	7,480
ディレクター物語	5FD	7,800	6,630
ウルティマII	5FD	7,800	6,630
エメラルドドラゴン	5FD	8,800	7,480
タウヒード	5FD	7,200	6,120
エントフューラー	5FD	6,800	5,780
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	6,380
パイレーツ	5FD	8,800	7,480
ライナス	5FD	6,800	5,780
ミュージックアート88	5FD	14,800	12,580
ミュージアムサウンドボードII	5FD	12,800	10,880
ミュージアム3曲データー集	5FD	5,800	4,930
ミュージアム3・曲データー集	5FD	各3,800	各3,230
歌声人	5FD	9,800	8,330
日テレミュージックボックス	5FD	2,980	2,540
坂田血風録(囲碁)	5FD	8,800	7,480
続坂田血風録	5FD	8,800	7,480
続々坂田血風録	5FD	8,800	7,480
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	6,630
森田和郎の将棋	5FD	7,800	6,630
テトリス	5FD	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィック・ツール)	5FD	6,800	5,780
アクター(グラフィック・ツール)	5FD	12,800	10,880
ラルフ(グラフィックツール)	5FD	12,800	10,880
英和辞典	5FD	14,800	12,580
魔争理子	5FD	8,800	7,480
メフィスト	5FD	8,800	7,480
デュエル	5FD	8,700	7,400
ブライ 上巻	5FD	8,800	7,480
ハラキリ	5FD	8,800	7,480
★イントリューダ	5FD	6,800	5,780
★きゃんきゃんバニー	5FD	5,800	4,930
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	6,630
★闇の壱与伝説	5FD	7,800	6,630
★ランス	5FD	6,800	5,780
★ぴんきい・ぽんきい①〜③	5FD	各5,800	各4,930
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,780
★ドラグーンアーマFor	5FD	5,800	4,930
★ごくらく天国	5FD	7,800	6,630
★ビデオクィーンをさがせ	5FD	6,800	5,780
★おんなけいさつたい	5FD	7,800	6,630
★ピュア	5FD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	5FD	5,800	4,930
★エンジェルハーツ	5FD	6,800	5,780
★天使たちの午後3	5FD	7,800	6,630
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,630
★天使たちの番外2	5FD	7,800	6,630
★コスモスクラブ	5FD	8,800	7,480
★まじかるぼっくす	5FD	4,800	4,080
★超番外制服図鑑	5FD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	6,630
★媚少女ノリコ	5FD	7,800	6,630
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	6,630
★リップスティックADV	5FD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	5FD	3,800	3,230
★早乙女学園入学	5FD	4,800	4,080
★ポッキー	5FD	7,800	6,630
★マジカルハウス	5FD	6,800	5,780
★晴のちおおさわぎ	5FD	5,800	4,930
★プライベートスクール	5FD	7,800	6,630
★全国おんせん麻雀	5FD	7,800	6,630
★なぎさの館	5FD	7,800	6,630
★ゴリンピック	5FD	4,800	4,080
★韋駄天いかせ男	5FD	6,800	5,780
★テレフォンクラブストーリー	5FD	7,800	6,630
★クリスタルドリーム	5FD	7,800	6,630
★ドキドキシャッターチャンス	5FD	4,800	4,080
★シャッターチャンスデーター	5FD	各3,000	各2,550
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,630
★スポーツギャルデーターII・III	5FD	各5,800	各4,930
★スターシップランデブー	5FD	8,800	7,480
★美しき獲物I〜VI	5FD	各4,000	各3,400
★パペットショー	5FD	4,000	3,400
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	5,780
★かわいさとみ仲良く	5FD	7,800	6,630
★麻生澪セクシーパズル	5FD	7,800	6,630
★小森愛ドキドキラリー	5FD	7,800	6,630
★超番外アダルティン	5FD	6,800	5,780
★小野由美ジャンピング	5FD	7,800	6,630
★学園防衛部	5FD	8,800	7,480
★同人ソフトセレクション	5FD	5,800	4,930
★長くて甘い夜	5FD	7,800	6,630
★同人ソフトコレクション③〜④	5FD	各3,980	各3,390
★デザート	5FD	6,800	5,780
★せまってみたい	5FD	6,800	5,780
★殺しのドレス	5FD	6,800	5,780
★殺しのドレスII	5FD	6,800	5,780
★あっぷる・あぶない番外	5FD	3,800	3,230
★あぶないデーター①〜③	5FD	各3,000	各2,550
★麻雀狂時代SP II 冒険	5FD	7,800	6,630
★アリスたちの午後	5FD	7,800	6,630
★雀ボーグすずめ	5FD	7,800	6,630

SR-MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアンSR	5FD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	5FD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ピラミットソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ファンタジー3	5FD	9,800	8,330
ウルティマI	5HD	6,800	5,780
ウルティマIV	5FD	9,800	8,330
マイト&マジックII	5FD	9,800	8,330
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,330
探偵団X	5FD	7,800	6,630
天九牌	5FD	6,800	5,780
★ふぇありている	5FD	7,800	6,630

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アランティアVAスペシャル	5HD	8,800	7,480
ソーサリアンVA	5HD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5HD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,230
ピラミットソーサリアン	5HD	3,800	3,230
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	12,580
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	4,930
トリトーン・ファイナル	5HD	9,800	8,330
ウルティマIV	5HD	6,800	8,330
信長の戦国群雄伝VA	5HD	9,800	8,330
維新の嵐VA	5HD	9,800	8,330
維新の嵐CD付VA	5HD	12,200	10,370
マイト&マジック2	5HD	9,800	8,330
テトリスVA	5HD	6,800	5,780
Rタイプ	5HD	7,800	6,630
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	10,880
デス・ブリンガー	5HD	9,800	8,330
天九牌VA	5HD	6,800	5,780
ロードス島戦記VA	5HD	9,800	8,330
ファーストクィーンVA	5HD	8,800	7,480
ローグアライアンスVA	5HD	9,800	8,330
ファミリースタジアム	5HD	6,800	5,780
ファミスタ1989ペナントレース	5HD	6,800	5,780
水滸伝VA	5HD	9,800	8,330
ウルティマ	5HD	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	6,380

MR〜VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
Gaudiバルセロナ	5HD	9,800	8,330

FMシリーズ

FM-77/AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14,800	12,580
信長の野望全国版	3FD	9,800	8,330
大戦略FM	3FD	6,800	5,780
A列車で行こう	3FD	7,800	6,630
棋太平(将棋)	3FD	6,500	5,530
ミュージアム3	3FD	9,800	8,330
ミュージアム3曲データー	3FD	5,800	4,930
ソリテアロイヤル	3FD	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィックツール)	3FD	6,800	5,780
パターンエディータ	3FD	7,000	5,950
リターンオブイシター	3FD	6,800	5,780
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	6,630
ウィザードリィIV	3FD	12,800	10,370
サイキックウォー	3FD	8,800	7,480
第4のユニット2	3FD	7,600	6,460
デュアルターゲット	3FD	7,800	6,630
レリスク	3FD	7,200	6,120
イミテーションシティ	3FD	7,800	6,630
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	6,630
イース	3FD	7,800	6,630
ヴァリス	3FD	7,800	6,630
ファンタジー2	3FD	9,800	8,330
ウルティマIV	3FD	11,800	10,030
ラスヴェガス	3FD	6,800	5,780
T.D.F.	3FD	6,800	5,780
★ガールズ・パラダイス	3FD	7,800	6,630
★くりぃむレモン	3FD	7,800	6,630
★学園物語	3FD	6,800	5,780
★メロンソーダー	3FD	6,800	5,780
★美しき獲物①〜③	3FD	各4,000	各3,400
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	5,780

FM77AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
水滸伝AV	3FD	9,800	8,330
水滸伝CD付AV	3FD	12,200	10,370
三国志AV	3FD	14,800	12,580
ジンギスカンAV	3FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付AV	3FD	12,200	10,370
*信長の野望全国版AV	3FD	9,800	8,330
ワールドゴルフ2AV	3FD	7,800	6,630
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	7,480
プロ野球養成ギブスAV	3FD	3,900	3,320
麻雀狂時代SP・AV	3FD	6,800	5,780
麻雀悟空AV	3FD	6,800	5,78
自己中心派AV	3FD	6,800	5,78
テトリスAV	3FD	6,800	5,78
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	6,80
アートクリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	12,58
アートクリエータ(マウス付)AV	3FD	22,000	18,70
ローグアライアンスAV	3FD	9,800	8,33
アメリカンサクセスAV	3FD	6,800	5,78
イースAV	3FD	7,800	6,63
イースII AV	3FD	7,800	6,63
サイオブレードAV	3FD	8,800	7,48
ガンダーラーAV	3FD	7,800	6,63
アンジェラスAV	3FD	8,200	6,97
ジーザスAV	3FD	7,800	6,63
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,38
ファンタジー2 AV	3FD	9,800	8,33
マイト&マジック2AV	3FD	9,800	8,33
エントフューラーAV	3FD	6,800	5,78
シルフィードAV	3FD	6,800	5,78
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	6,63
怨霊戦記AV	3FD	9,800	8,33
九玉伝AV	3FD	7,800	6,63
億万長者AV	3FD	9,800	8,33
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	8,33
たんばAV	3FD	6,800	5,78
極道陣取りAV	3FD	6,800	5,78
リバイバーAV	3FD	6,800	5,78
★ごらくいんAV	3FD	6,800	5,78
★やりたい放題AV	3FD	5,800	4,93
★やりたい放題2AV	3FD	6,800	5,78
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	5,78
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	5,78
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	6,63
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	6,63
★美しき獲物V〜IVAV	3FD	各4,000	各3,40

CD-ROMシリーズ

CD-ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アフターバーナー	CD-R	9,800	8,33
サイバーシティー	CD-R	9,800	8,33
リンケージ第4のユニットパック	CD-R	9,800	8,33
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	8,33
エボリューション	CD-R	9,800	8,33
Rタイプ	CD-R	9,800	8,33
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	8,33
ソフトでハードな物語2	CD-R	9,800	8,33
森田将棋II	CD-R	14,800	12,58
囲碁II	CD-R	14,800	12,58
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	8,33
ミスティ	CD-R	9,800	8,33
麻雀悟空	CD-R	8,800	7,48
C・エディト・タウンズ	CD-R	30,000	25,50
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,000	57,80
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	17,00
テラタウンズ	CD-R	32,200	27,20
アスカ	CD-R	40,000	34,00
コロニー	CD-R	9,800	8,33
ラストハルマゲドン	CD-R	8,800	7,48
ニュージーランドストーリー	CD-R	9,800	8,33
きみとしーたいYOU雀	CD-R	12,800	10,88
35万キロ空虚	CD-R	9,800	8,33
メモリーズ	CD-R	8,800	7,48

3,5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スーパー大戦略	3HD	8,800	7,48
ミュージックプロタウンズ	3HD	19,800	16,83
ガンシップ	3HD	11,800	10,03

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	12,58
ジンギスカン	5FD	9,800	8,33
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,37
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,33
天地を喰らう	5FD	6,800	5,78
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	5,78
麻雀悟空	5FD	6,800	5,78
自己中心派2	5FD	6,800	5,78
ネギ麻雀	5FD	6,800	5,78
テトリス	5FD	6,800	5,78
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,33
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,63
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,33
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	8,33
ハイドライド3	5FD	7,800	6,63
トイポップ	5FD	6,200	5,27
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,27
スペースハリア	5FD	7,800	6,63
イシュラル	5FD	6,200	5,27
ウルティマIV	5FD	9,800	8,33
ウィザードリィIV	5FD	12,800	10,88
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,33
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,63
第4のユニット2	5FD	7,600	6,46
イース	5FD	7,800	6,63
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,63
エントフューラー	5FD	6,800	5,78
★いろはにほへと	5FD	6,800	5,78
★ごらくいん	5FD	6,800	5,78
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	5,78
★やりたい放題	5FD	5,800	4,93
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,78

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★早乙女学園入学	5FD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	5FD	5,800	4,930
★なぎさの館	5FD	7,800	6,630
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,630
★学園物語	5FD	6,800	5,780
★美しき獲物Ⅰ〜Ⅳ	5FD	各4,000	各3,400
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,630
★ときめきスポーツⅡ・Ⅲ	5FD	各5,800	各4,930

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐	5FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付	5FD	12,200	10,370
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
三国志	5FD	14,800	12,580
水滸伝	5FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,370
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,370
頭脳水滸伝	5FD	7,800	6,630
スーパー大戦略	5FD	8,000	6,800
スーパー大戦略マップ	5FD	4,800	4,080
ローグアライアンスⓉ	5FD	9,800	8,330
ガルフストリーム	5FD	8,800	7,480
イース2	5FD	7,800	6,630
ソーサリアン	5FD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーティリティ	5FD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ウルティマⅡⓉ	5FD	7,800	6,630
D&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	6,380
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,630
アークス	5FD	9,800	8,330
マスターオブモンスター	5FD	8,000	6,800
マスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	4,080
スタークルーザー	5FD	7,800	6,630
サイオブレード	5FD	8,800	7,480
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	8,330
ファンタジー3	5FD	9,800	8,330
エグザイル2	5FD	8,800	7,480
ウルティマⅠ	5FD	6,800	5,780
トリトーン2	5FD	9,800	8,330
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,630
リターンオブイシター	5FD	6,800	5,780
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,480
プロ野球養成ギブス	5FD	3,900	3,320
ワールドゴルフ2	5FD	7,800	6,630
★トワイライトゾーンⅢ	5FD	7,800	6,630
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	6,630
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	6,630
★媚少女ノリコ	5FD	7,800	6,630
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	6,630
★不思議の壁	5FD	7,800	6,630
★麻雀狂時代SPⅡ冒険	5FD	6,800	5,780

X68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5HD	14,800	12,580
ジンギスカン	5HD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5HD	12,200	10,370
信長の野望全国版	5HD	9,800	8,330
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	12,580
上海令	5HD	12,800	10,880
列車で行こうⅡ	5HD	12,800	10,880
スーパー大戦略68K	5HD	8,800	7,480
パワフルまぁじゃん2	5HD	7,800	6,630
麻雀悟空	5HD	7,800	6,630
麻雀最強武蔵	5HD	9,800	8,330
麻雀武蔵有名人データー	5HD	4,800	4,080
麻雀狂時代SP	5HD	7,800	6,630
雀豪Ⅰ	5HD	9,800	8,330
テトリス	5HD	6,800	5,780
ニュージーランドストーリー	5HD	8,800	7,480
ローグアライアンス	5HD	9,800	8,330
大江戸繁盛期	5HD	7,800	6,630
ミッドガルツPRO68K	5HD	12,800	10,880
リングマスター	5HD	8,800	7,480
ガウディ・バルセロナの風	5HD	9,800	8,330
サバッシュ	5HD	8,800	7,480
ファンタジーゾーン	5HD	7,800	6,630
アフターバーナー	5HD	9,200	7,820
スーパーラスベガス	5HD	12,800	10,880
パックマニア	5HD	7,800	6,630
ドラゴンスピリット	5HD	8,800	7,480
熱血高校ドッジボール	5HD	7,800	6,630
J.ニクラウスSPゴルフ	5HD	8,800	7,480
ダブル・イーグル	5HD	9,500	8,080
スタークルーザー	5HD	8,800	7,480
フルスロットル	5HD	8,800	7,480
ウルティマⅣ	5HD	9,800	8,330
サンダーフォースⅡ	5HD	9,800	8,330
アークス	5HD	9,800	8,330
マイトアンドマジック2	5HD	9,800	8,330
ファンタジーⅢ	5HD	9,800	8,330
トリトーンファイナル	5HD	9,800	8,330
Rタイプ	5HD	7,800	6,630
リターンオブイシター	5HD	7,800	6,630
ラストハルマゲドン	5HD	9,800	8,330
源平討魔伝	5HD	7,800	6,630
デスブリンガー	5HD	9,800	8,330
ホテルウォーズ	5HD	9,800	8,330
デュアルターゲット	5HD	8,800	7,480
ライトニング・バッカス	5HD	9,800	8,330
ヒストリー・エルスリード	5HD	9,800	8,330
コロニー	5HD	9,800	8,330
ジェノサイド	5HD	8,800	7,480
アークティック	5HD	5,800	4,930
キングオブ・シカゴ	5HD	12,800	10,880
ソフトでハードな物語	5HD	7,800	6,630
ソフトでハードな物語2	5HD	7,800	6,630
テラッツオ	5HD	19,400	16,490
ボスコニアン	5HD	6,800	5,780
エントフューラー	5HD	6,800	5,780
T.O.F.	5HD	6,800	5,780
雪のクルージュ	5HD	9,800	8,330
魔神宮	5HD	9,800	8,330
マンハッタンレクイエム	5HD	7,800	6,630
マーダークラブDX	5HD	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	5HD	9,800	8,330
ウォーニング	5HD	7,800	6,630
ザ・マン・アイ・ラブ	5HD	7,800	6,630
プロダクションマネージャー	5HD	9,800	8,330
カサブランカに愛を	5HD	7,800	6,630
琥珀色の遺言	5HD	9,800	8,330
35万キロの虚空	5HD	9,800	8,330
ザ・コックピット	5HD	6,800	5,780
森田将棋Ⅱ	5HD	10,000	8,500
ZsスタッフPRO68K	5HD	58,000	49,300
Gツール	5HD	28,000	23,800
E68K(イーロクハチケイ)	5HD	19,800	16,830
G68K(グラフィックツール)	5HD	14,800	12,580
天九牌	5HD	6,800	5,780
たーみのる	5HD	12,800	10,880
斬・陽炎の時代	5HD	9,800	8,330
バトルチェス	5HD	9,800	8,330
ヴァリスⅡ	5HD	9,800	8,330
ねじ式	5HD	12,800	10,880
アルフェイム	5HD	9,800	8,330
やじうまペナントレース	5HD	7,800	6,630
ウイングス	5HD	7,800	6,630
琉球	5HD	5,800	4,930
ドラゴン	5HD	6,800	5,780
ダブル・イーグル	5HD	9,500	8,080
デジタル・クラフト	5HD	39,800	33,830
★コスモスクラブ	5HD	8,800	7,480
★ガールズパラダイス	5HD	7,800	6,630
★スターシップランデブー	5HD	8,800	7,480
★やりたい放題	5HD	5,800	4,930
★やりたい放題2	5HD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	5HD	5,800	4,930
★早乙女学園入学	5HD	4,800	4,080
★おちゃめなゆうれい	5HD	6,800	5,780
★ごらくいん	5HD	6,800	5,780
★いろはにほへと	5HD	6,800	5,780
★魔剣士クミコ	5HD	7,800	6,630
★堕天使キョウコ	5HD	7,800	6,630
★媚少女ノリコ	5HD	7,800	6,630
★超番外制服図鑑	5HD	7,800	6,630
★カインドギャル	5HD	6,800	5,780
★パペットショー	5HD	4,000	3,400
★アリスたちの午後	5HD	7,800	6,630
★天使たちの午後Ⅲ	5HD	8,800	7,480

MSX2シリーズ

ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の戦国群雄伝	ROM	11,800	10,030
信長の戦国群雄伝CD付	ROM	14,200	12,070
水滸伝	ROM	11,800	10,030
水滸伝CD付	ROM	14,200	12,070
F15-ストライクイーグル	ROM	5,800	4,930
アクロジェット	ROM	5,800	4,930
A列車で行こう	ROM	7,800	6,630
魂斗羅	ROM	5,800	4,930
パックマニア	ROM	6,800	5,780
アークティック	ROM	5,800	4,930
アウトラン	ROM	6,800	5,780
モンモンモンスター	ROM	6,800	5,780
ジンギスカン	ROM	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	ROM	12,200	10,370
三国志	ROM	14,800	12,580
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,330
棋聖(将棋)	ROM	6,800	5,780
谷川浩司の将棋指南2	ROM	5,500	4,680
阿左田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	4,930
麻雀悟空	ROM	6,800	5,780
実戦麻雀	ROM	6,800	5,780
牌の魔術師	ROM	5,800	4,930
プロ野球ファン	ROM	8,800	7,480
激突ペナントレース	ROM	5,800	4,930
激突ペナントレース2	ROM	6,300	5,360
ハードボール(野球)	ROM	5,800	特4,500
野球ゲームファミスタ	ROM	7,800	6,630
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,440
ウィザードリィⅠ	ROM	12,800	10,880
ファンタジーゾーンⅡ	ROM	6,800	5,780
ゼビウス・フォーラウト	ROM	6,800	5,780
アルギースの翼	ROM	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	6,630
幽霊君	ROM	6,800	5,780
日本語MSXライト2	ROM	24,800	21,080
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	29,580
★ダブルビジョン	ROM	5,800	4,930

FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
水滸伝	2DD	9,800	8,330
水滸伝CD付	2DD	12,200	10,370
ジンギスカン	2DD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	2DD	12,200	10,370
三国志	2DD	12,800	10,880
信長の野望戦国群雄伝	2DD	9,800	8,330
信長の野望全国版	2DD	8,800	7,480
ワールドゴルフⅡ	2DD	7,800	6,630
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	5,780
やじうまペナントレース	2DD	7,800	6,630
プロ野球ファン	2DD	6,800	5,780
雀豪Ⅰ	2DD	7,800	6,630
パワフルまぁじゃん2	2DD	7,800	6,630
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	5,780
ねぎ麻雀	2DD	7,800	6,630
テトリス	2DD	6,800	5,780
銀河	2DD	6,800	5,780
めいず君	2DD	5,800	4,930
天九牌	2DD	6,800	5,780
スーパー大戦略	2DD	8,800	7,480
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	4,930
シュヴルツシルト	2DD	9,800	8,330
グレイテスト・ドライバー	2DD	7,800	6,630
ロードス島戦記	2DD	9,800	8,330
ディガンの魔石	2DD	8,800	7,480
バランスオブパワー	2DD	12,800	10,880
時空の花嫁	2DD	7,800	6,630
ビバ・ラスベガス	2DD	6,800	5,780
DCコネクション	2DD	9,800	8,330
ガルフストリーム	2DD	8,800	7,480
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	5,780
トリトーン2	2DD	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	6,630
パックマニア	2DD	6,800	5,780
マスターオブモンスター	2DD	6,800	5,780
マスターオブモンスターマップ	2DD	4,500	3,830
ミッドガルツA	2DD	8,800	7,480
ミッドガルツB	2DD	8,800	7,480
アグニの石	2DD	7,800	6,630
アークス	2DD	8,800	7,480
イースⅡ	2DD	7,800	6,630
サイオブレード	2DD	8,800	7,480
ガウディ・バルセロナ	2DD	9,800	8,330
スナッチャー	2DD	9,800	8,330
ハイディオス	2DD	7,800	6,630
夢幻戦士ヴァリスⅡ	2DD	8,800	7,480
ファンタジーⅢ	2DD	9,800	8,330
ローグアライアンス	2DD	9,800	8,330
アンデットライン	2DD	6,800	5,780
ウルティマⅠ	2DD	6,800	5,780
ウルティマⅡ	2DD	7,800	6,630
ウルティマⅣ	2DD	11,800	10,030
シルヴィアーナ	2DD	7,800	6,630
クリムゾン	2DD	6,800	5,780
クリムゾンⅡ	2DD	7,800	6,630
マイト&マジック2	2DD	9,800	8,330
ヒューリンクス	2DD	7,800	6,630
ゲームコレクション番外	2DD	4,800	4,080
死霊戦線2	2DD	7,800	6,630
ラプラスの魔	2DD	7,800	6,630
中華大仙	2DD	6,800	5,780
雪の国クルージュ	2DD	8,800	7,480
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	6,630
タウヒード	2DD	7,800	6,630
アルギースの翼	2DD	7,800	6,630
エグザイル2	2DD	8,800	7,480
デュアルターゲット	2DD	7,800	6,630
ウィグマンスペシャル	2DD	7,800	6,630
怨霊戦記	2DD	8,800	7,480
殺人倶楽部	2DD	7,800	6,630
琥珀色の遺言	2DD	9,800	8,330
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	6,630
神の聖都	2DD	9,800	8,330
ザ・マンアイ・ラブ	2DD	7,800	6,630
首切り館	2DD	8,800	7,480
アンジェラス	2DD	8,200	6,970
アメリカンサクセス	2DD	6,800	5,780
エントフューラー	2DD	6,800	5,780
ブレイカー	2DD	7,800	6,630
Gカード	2DD	12,800	10,880
Gカルク	2DD	14,800	12,580
ハルノート	2DD	29,800	25,330
カバン	2DD	9,800	8,330
ピクセル3	2DD	6,800	5,780
バナアミューズメントディスク	2DD	2,980	2,540
ディスクステーション7号	2DD	1,980	1,690
ディスクステーション晩秋号	2DD	3,880	3,300
ディスクステーション秋号	2DD	3,880	3,300
シンセサウルスⅡ	2DD	7,800	6,630
グラムキャッツ	2DD	7,800	6,630
スーパー大戦略マップコレクション	2DD	3,800	3,230
ワンダラース・フロム・イース	2DD	8,700	7,400
上海Ⅱ	2DD	6,800	5,780
銀河英雄伝	2DD	8,800	7,480
ファイター・フォーク	2DD	7,800	6,630
琉球	2DD	4,800	4,080
J.ニクラウスチャンピオンゴルフ	2DD	8,800	
★少女伝説	2DD	5,800	4,930
★少女野球拳	2DD	5,800	4,930
★オレンジ色の媚薬	2DD	5,800	4,930
★ぴんきぃ・ぽんきぃ①〜③	2DD	各5,800	各4,930
★ガールズ・パラダイス	2DD	7,800	6,630
★美少女コントロール	2DD	6,800	5,780
★トワイライトゾーンⅢ	2DD	7,800	6,630
★イントリューダー	2DD	6,800	5,780
★ときめきスポーツギャル	2DD	7,800	6,630
★スポーツギャルⅡ・Ⅲ	2DD	各5,800	各4,930
★コスモスクラブ	2DD	8,800	7,480
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	6,630
★天使たちの午後Ⅲ	2DD	7,800	6,630
★天使たちの番外2	2DD	7,800	6,630
★デリシジャー	2DD	8,800	7,480
★ごらくいん	2DD	6,800	5,780
★いろはにほへと	2DD	6,800	5,780
★早乙女学園入学	2DD	4,800	4,080
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	5,780
★やりたい放題	2DD	5,800	4,930
★やりたい放題2	2DD	6,800	5,780
★イーヴルストーン	2DD	5,800	5,930
★ポップレモン	2DD	6,200	5,270
★韋駄天いかせ男Ⅰ	2DD	6,800	5,780
★韋駄天いかせ男2	2DD	6,800	5,780
★韋駄天いかせ男3	2DD	6,800	5,780
★カインドギャル	2DD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	2DD	3,800	3,230
★ダブルビジョン	2DD	5,800	4,930
★フォトクラブ	2DD	6,800	5,780
★魔剣士　クミコ	2DD	7,800	6,630
★堕天使　キョウコ	2DD	7,800	6,630
★媚少女　ノリコ	2DD	7,800	6,630
★プライベートスクール	2DD	6,800	5,780
★スターシップランデブー	2DD	7,800	6,630
★なぎさの館	2DD	7,800	6,630
★美しき獲物Ⅴ〜Ⅵ	2DD	各4,000	各3,400
★少女遊戯	2DD	7,800	6,630
★エンジェルハーツ	2DD	6,800	5,780
★学園物語	2DD	6,800	5,780
★学園戦記	2DD	6,800	5,780
★テレフォンクラブストーリー	2DD	6,800	5,780
★ポッキー	2DD	7,800	6,680
★パペットショウ	2DD	4,000	3,400
★リップスティックADV	2DD	6,800	5,780

MSX2+専シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
F1スプリット3DSP	2DD	6,800	5,780
レイドック2	2DD	6,800	5,780
ミッドガルツデュアルサイド	2DD	12,800	10,880
ファミスタホームランコンテスト	2DD	3,200	2,720

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	ROM	12,800	10,880
ジンギスカン	ROM	9,800	8,330
ゴーファーの野望	ROM	5,800	4,930
ザナドゥ	ROM	7,800	6,630
F1スピリット	ROM	5,800	4,930
三つ目がとおる	ROM	7,800	6,630
パロディウス	ROM	5,800	4,930
ヴァリス	ROM	5,800	4,930
Rタイプ	ROM	7,300	6,210
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	4,930
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,170
MSX英和辞典	ROM	7,800	6,630
FMパック	ROM	7,800	6,630

★印はアダルト版

★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	割引価格
▶ディスケット		
マクセル	5'2D	1,290
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
TDK	5'2D	1,250
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
SONYカラーフロッピー(赤・黒・青)	5'2HD	各1,350
…カラーフロッピー(赤・青・緑・ベージュ・グレー)	5'2HD	各1,230
	3.5'2HD	各4,300
…M	5'2HD	1,100
ノーブランド(白箱)	5'2D	450
	5'2HD	720
	3.5'2HD	200

▶周辺機器

商品名	価格	割引価格
ハル・キャッチ(電子手帳インターフェース)	11,000	9,500
サイバー・スティック(CZ-8NJ2)	23,800	20,950
ジョイスティックXE-1PRO	9,500	7,800
アスキースティックXターボ	6,800	5,780
CZ-8BS1(X-1FM音源ボード)	23,800	19,900
PC-8801-23(サウンドボードⅡ)	39,800	33,800

SOFT ARDEN Ikebukuro Shop

ソフトアーデン池袋

営業時間　月 〜 土 11：00〜18：30
日・祭日 10：30〜18：00

10月のお休み/4・12・19・25・26
11月のお休み/2・8・9・16・21・22・30

ショールームとお電話のお問い合わせ
時間・営業日が異なります。

〒170　東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ　5F

お楽しみチケット、今月もご期待に答えてサービス。
この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。

お得な郵便振替口座　東京5-19010

注文方法

①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は通常6日〜10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1〜3ヶ月位かかる場合があります。
—在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります—

24時間 *Information*	
8801ダイヤル	03-984-8801
X-1　ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所　〒

TEL　(　　)

本体機種

インチ　2D 2DD 2HD CD-ROM ROM

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット　1本360円　2本670円
その他670円、宅急便720円

03(989)1121

定休日：木・土・日　郵便料を忘れずに御注文下さい。

〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
営業時間：月〜金、10：30−17：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間や
その他ののお問い合わせは、上記へお電話ください

送り先：〒171東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合わせは24時間下記のNo.で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります。

全国通信販売OK!月々3,000円よりクレジットOK!下取・買取大歓迎!
FM TOWNS フェアー
東京・渋谷・ハチ公口前
日本マイコン流通センター
当社お奨めのFM-TOWNS 激安バーゲン!
オリジナルグッズ&ゲームソフト&机プレゼント中!
〈セットの一例〉

特選セット内容	定価
本体:FM-Towns2	¥398,000
CRT:FMT-DP531	¥ 89,800
キーボード:FMT-KB101(JIS) 親指キーボードでもOK	¥ 20,000
OS:タウンズシステムソフト	¥ 20,000
税別定価合計	¥527,800

通信販売OK!!
大特価:お電話にて

回数	1回目	2回目以降
15回	¥29,960	¥29,700
18回	¥25,320	¥25,200
24回	¥21,140	¥19,500
30回	¥16,670	¥16,100
36回	¥14,500	¥13,800
60回	¥12,340	¥ 9,100

当社は、富士通株の「FMショップ会有力販売店」です。
月々¥3,000からの分割払いOK!!
TOWNS1(2ドライブ仕様)の在庫も激安販売中!!
大特価販売中! 本当に安いよ!

周辺機器もバッチリ激安!

メーカー名	商品名	定価	税込特価
富士通	FMT-411(ビデオカード)	¥35,000	激安特価
富士通	PM-2400F(2400ボーモデム)	¥59,000	激安特価
富士通	FMT-MD201(1200ボーモデムカード)	¥30,000	激安特価
富士通	FMT-601(I/O拡張ユニット)	¥78,000	激安特価
富士通	FM60-401(MIDIカード)	¥40,000	激安特価
富士通	FM60-101(RS232C×2カード)	¥45,000	激安特価
富士通	FM60-102(RS232C×1カード)	¥30,000	激安特価

ソフトも充実/大特価販売/

メーカー名	商品名	定価	税込特価
富士通	タウンズPAINT Ver1.1	¥38,000	¥29,800
富士通	GEDIT タウンズ	¥30,000	激安特価
富士通	タウンズTelop	¥98,000	激安特価
富士通	C-TRACEタウンズ	¥68,000	激安特価
富士通	タウンズサウンド	¥28,000	激安特価
富士通	Music Pro タウンズ	¥19,800	激安特価
富士通	芸達者タウンズ	¥20,000	激安特価
富士通	テラタウンズ	¥32,000	激安特価
富士通	ASKA-BASE	¥40,000	激安特価
富士通	タウンズVNET Ver1.1	¥18,000	激安特価
富士通	MS-DOSエミュレータ Ver1.1	¥18,000	¥14,500
ブレイングレイ	ラストハルマゲドンCDスペシャル	¥ 8,800	激安特価
データウエスト	Misty名探偵登場	¥ 9,800	激安特価
富士通	タウンズソフトコレクション海外編1	¥ 5,800	激安特価
CSK	アフターバーナー	¥ 9,800	激安特価
日本テレネット	サイバーシティー	¥ 9,800	激安特価
システムサコム	エボリューション	¥ 9,800	激安特価
データウエスト	インビテーション	¥ 9,800	激安特価
ハドソン	R-TYPE	¥ 9,800	激安特価
エニックス	森田将棋II	¥14,800	激安特価
アスキー	麻雀悟空	¥ 8,800	激安特価
富士通OA	囲碁道場	¥ 9,800	激安特価
システムサコム	ソフトでハードな物語	¥ 9,800	激安特価
システムソフト	スーパー大戦略	¥ 8,800	激安特価

あっとおどろくBIGプレゼント! (11/10迄)
オリジナルグッズ+ゲームソフト1本+パソコンデスク
ぜーんぶプレゼント!
11/10までお早めに!
※グッズは時期により変更されます。
南野陽子の数々のグッズ
定価¥10,000以下のお好きなゲーム1本
DS-30
¥11,000
相当の品
スチール製
タウンズ用高級パソコンデスク
プレゼント品が不要な方はその他のサービスを提供致します。
●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!
東京 03[463]4455 ヨシココ
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F ㈱日本マイコン流通センター BZ係
年中無休
AM10:00−PM7:00
日本マイコン流通センター
ラーメン
パチンコ
主婦のマルナン
井の頭線渋谷駅
入口(E.V)
大外ビル5F
(1F大和銀行)
大井
八チ公交番
109
109₂
JR渋谷駅
至品川
至新宿
キリトリ線
お申し込み方法
【現金支払の場合】
●まずは、お電話でお申し込み下さい。その後、右の申込書にご記入の上、代金を同封してお近くの郵便局から現金書留にてお送り下さい。到着後、至急商品を発送致します。
●広告にすでに価格が表示されている商品は、直接申込者と代金を現金書留でお送りいただいてもけっこうです。(ただし、中古品は必ず電話でお申し込み下さい。)
【クレジット支払いの場合】
●今すぐお電話か右の申込書にご記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第、至急商品を発送致します。20才未満の方は必ず保護者に話して下さい。後日、電話をいたします。
●クレジットの場合、学生・未成年の方は保護者の代理申し込みとなります。
●クレジットのお支払いは、回数、ボーナス併用払いなど自由に組合せできますのでご相談下さい。
★販売価格 30,000円未満の商品はクレジット不可能です。
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申し込み下さい。
注意 ●クレジットでお申込みの方は、お電話で申込みいただく方が早くお届けできます。又、右の申込書でクレジットをお申込みの方は、後日、当社より確認の電話をいたします。
〈申込書〉
年 月 日
BZ 11月号
商品名
★クレジット希望回数★
3・6・10・12・15・18・20・24・30・36・42・48・54・60・ボーナス一括
フリガナ
生年月日
氏名
昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)
TEL
保護者氏名
毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5		51961

加入者名　株式会社 電波新聞社

金額　億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

（消費税込料金となっております）

電波新聞社出版物一覧

89.4現在

書名	価格	〒	書名	価格	〒
図解エレクトロニクス工作③	1,545円	〒260円	レッツプレイ・コンピュータ・ミュージック③	1,545円	〒260円
衛星放送のすべて②	1,339円	〒310円	初級 TURBO C	1,854円	〒310円
C言語マスター入門	2,060円	〒260円	PC 8801・8001プログラム大全集②	1,545円	〒310円
PC Engin HEシステムのすべて	1,236円	〒260円	IBM PS/55解体新書	1,854円	〒260円
家電 GOODS ガイド	1,236円	〒260円	衛星放送受信技術	1,854円	〒260円
ビデオ技術ハンドブック	1,854円	〒260円	スーパーハイバンドII	1,854円	〒260円
パソコン BBS 電話帳	1,800円	〒310円	今、ビデオカメラがおもしろい	1,545円	〒310円
MSX・MSX 2 プログラム大全集②	1,545円	〒310円	MZプログラム大全集	1,545円	〒310円
AVG & RPG IV	1,957円	〒310円	ASIC時代の論理設計	2,884円	〒310円
パソコンFM音源音色ライブラリー	1,854円	〒310円	How To MS-DOS	1,236円	〒310円
パソコンデータベース電話帳	1,854円	〒310円	新アマチュア無線受験マニュアル	1,545円	〒310円
テレビ・ビデオ回路図第㉒集	9,785円	〒820円	X 68000 活用研究③	2,060円	〒310円
マックアイランズ①	2,884円	〒310円	デザイナーズプログラミングfor PC9801	2,060円	〒310円
dBASEIII plus 入門	1,854円	〒310円	BASICプログラミング免許皆伝	1,836円	〒310円
レーザプリンタを使いこなせ	1,236円	〒260円	これから始める人の電気学入門講座	1,836円	〒310円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-445-6111	関東総局	0273-26-3206	神戸支局	078-391-5885
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	0542-54-6405	広島支局	082-228-5581
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	高松支局	0878-61-3111
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266	下関支局	0832-67-7478
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661	熊本支局	096-380-7500
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥14,880	マ　イ　コ　ン	¥6,480
Audio　Video	¥ 8,400	ラジオの製作	¥7,800
電波新聞縮刷版	¥63,860	マイコンBASICマガジン	¥5,220
コンピュータデザイン	¥ 9,900	OAビジネスパソコン	¥6,240

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者半額負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右講読申込書を同封してご送金ください

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る－定価 650円 〒101円
月刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 電気店
定価1,240円 〒106円

音と映像のクリエイトマガジン
月刊 AudioVideo
定価 700円 〒91円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 マイコン
定価 550円 〒121円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 マイコンBASIC Magazine
定価 390円 〒91円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 OAビジネスパソコン
定価 550円 〒81円

マイクロプロセッサ/周辺LSI/デバイス活用技術総合誌
月刊 Computer Design
定価 830円 〒91円

（消費税込料金となっております。）

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	51961	金額	※

加入者名	株式会社 電波新聞社	料金	払込み	特殊 円

払込人住所氏名

※（郵便番号　　　　　）

■読者整理番号

備考

受付局日附印

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	
プログラム名	
氏名	年令　才
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

41円切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田１－11－15

電波新聞社 出版部

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑪行

★BMスーパー・クイズ解答コーナー

解答（マルで囲む）	1	2	3

ご住所（ふりがな）　都・道　府・県
〒　－　TEL　－　－

ご氏名（ふりがな）　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　　）
●本誌をお求めになった書店名

本誌のほかに読んでいる雑誌名（　　）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う　　何人で読みますか（　　）人

●機種別パソコン（ファミコン，セガを含む）ソフト・ベスト10投票コーナー

	機種名	タイトル	ソフトメーカー名
①			
②			
③			

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑪愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体＿＿＿＿ディスプレイ＿＿＿＿その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……

(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿ディスプレイ＿＿＿＿その他＿＿＿＿

●今月号でおもしろかった記事（タイトル名）

第1位＿＿＿＿第2位＿＿＿＿第3位＿＿＿＿

●今月号でつまらなかった記事とその理由

●ハードおよびプログラム解説記事について(43〜66ページ)

(1)もっとやさしく　(2)ちょうどよい

(3)もっと高度に　(4)興味がない

●別冊付録「コンピュータミュージックマガジン」の中で一番興味を持った記事（タイトル名）

●今後希望する記事，本誌，別冊付録に対する意見など

●あなたはパソコン通信をしたことがありますか？

はい　いいえ

●パソコン通信をしてみたいと思いますか？

はい　いいえ

キリトリ線

連絡事項

BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

思わず熱くなる変わり種のシューティング

MARTIAN!?（マーシャン）

佐藤　勝也

◉はじめに

'89年1月号のチェッカー・フラッグで，編さんが言っていた「最近V3専用ゲームばかりで困っています。V3を持っていないユーザーもいるんですよ」という言葉にすごいショックを受けました。

なぜかというと，自分はV2を持っていながらV3用のゲームしか作ったことがなかったのです。「メモリが多いからすごいゲームが作れる」などと調子に乗っていたのでしょう。

あぁ，バカバカバカ！ワシのバカ!!（©国宝憲吉）というわけで，このゲームを作りました。

◉遊びかた

ゲームをスタートさせると，右のほうからMARTIAN!?（以下火星人）が歩いてきます。自機スターシップは道の上下のみを✚ボタンで移動できます。

Ⓐボタンを押すとレーザーが発射され，火星人に当てると……，

火星人の色が緑→上の道
赤→下の道
青→右
桃→左

に移動します（画面の上下はつながっているため，一番上で緑の火星人を撃つと一番下へ移動します。逆も可）。

そうやって火星人たちを50匹倒すとクリアで，道の長さが短くなったり，火星人のスピードがあがったりして，むずかしくなっていきます。また，火星人を1匹ものがさずクリアすると，ボーナス得点1,000点が入ります。

火星人にぶつかるか，火星人を10匹のがすとミスで，1機減ります。スターシップが全滅するとゲーム・オーバーです。

タイトル画面ではセレクト・ボタンでレベル（火星人のスピード）が選べます。数が小さいほうが遅いです。

《第1表》プログラムの流れ

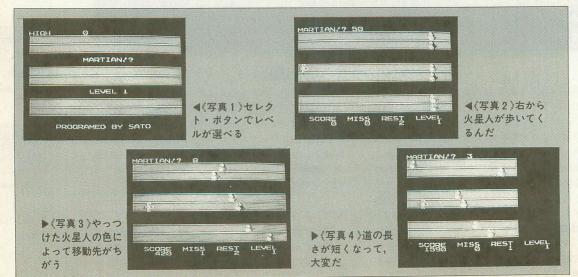
行	内容
20～110	初期設定&タイトル
130～150	コントローラ入力，レーザー発射
160～190	MARTIAN!?移動
200～210	当たり判定
240～280	MARTIAN!?を撃った処理
300～340	クリア
360～390	ミス&ゲーム・オーバー
410～460	スコア等の表示
470～490	スプライトの停止・消去

◀《写真1》セレクト・ボタンでレベルが選べる

◀《写真2》右から火星人が歩いてくるんだ

▶《写真3》やっつけた火星人の色によって移動先がちがう

▶《写真4》道の長さが短くなって，大変だ

《OVER FLOW》スポーツの秋，読書の秋，そして，ベーマガの秋。ますますおもしろくなるベーマガ，さあ，読まずにはいられない。参加せずにもいられない。OFはみなさんが創るコーナー。お便りお待ちしています。

◉プログラムについて

作成中どうしても直せないバグがありました。それはなんと，V2.0のMOD演算のハード上のバグだったんです（'88年8月号70ページ参照)。考えた末，ANDを使い解決しました(190行)。

簡単だと思う人は310行のN=160の160を128にすると，もう1段階道が短くなります。

リスト中のm6はカナ状態で[GRPH]キーを押しながら[¥]キーで入力してください。

★

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72
2	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62
3	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72
4	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62
5																												
6																												
7																												
8	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72
9	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62
10	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72
11	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62
12																												
13																												
14																												
15	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72
16	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62
17	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72	B72
18	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62	B62
19																												
20																												

《第1図》MARTIAN!?のBGグラフィック

MARTIAN!?のプログラム・リスト

```
10 'm6m6m6 ショキ セッテイ m6m6m6
20 SPRITEON:CGSET1,2:PALETS 1,0,48,38,37:PALETS 2,0,48,38,22:L=1
30 P=&H320:D=&H4000:E=&H4004:F=&H400C:POKE&H4015,15
40 DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)="ト"テ"ヒ"ハ"":DEFSPRITE1,(0,0,0,0,1)=CHR$(220)
50 DEFMOVE(7)=SPRITE(10,0,2,20,0,3)
60 S=0:R=2:VIEW:LOCATE0,0:PRINT"HIGH":LOCATE11-LEN(STR$(H)),0:PRINTH
70 LOCATE10,6:PRINT"MARTIAN!?":LOCATE5,21:PRINT"PROGRAMED BY SATO
80 LOCATE11,13:PRINT"LEVEL"L:T=STRIG(0):IFT=2L=1-L*(L<7)
90 PAUSE12:IFT<>1THEN80
100 VIEW:N=224
110 X=16:Y=88:V=0:G=8:M=0:U=50:GOSUB410:GOSUB280
120 'm6m6m6 メイン ルーチン m6m6m6
130 K=STICK(0)AND12:IFK Y=Y+(G-K)*4:G=K:GOSUB280
140 IFSTRIG(0)=8IFV=0V=X:W=Y+6:POKED,132,212,45,160
150 IFV V=V+12:SPRITE1,V,W:IFV>N V=0:SPRITE1
160 FORI=0TO5:IFMOVE(I)THEN200
170 IFXPOS(I)=16M=M+1:GOSUB440:POKEE,142,241,217,49:ERAI:IFM=10I=5:NEXT:GOTO350
180 POKEP+I,RND(4):DEFMOVE(I)=SPRITE(4,7,8-L,(N-16)/2,0,PEEK(P+I))
190 POSITIONI,N,I/2*56+(I AND1)*16+32:MOVEI
200 IFABS(V-XPOS(I))<12IF(W-6)=YPOS(I)GOSUB240:IFU=0I=5:NEXT:GOTO300
210 IFABS(X-XPOS(I))<8IFY=YPOS(I)THEN360
220 NEXT:GOTO130
230 'm6m6m6 ヒット! m6m6m6
240 POKEF,134,189,62,194:ERAI:POSITIONI,0,0:SPRITE1:V=0:C=PEEK(P+I)
250 U=U-1:S=S+10:GOSUB450
260 X=X+((C=0)*(X<N)-(C=1)*(X>16))*16
270 Y=Y+((C=3)-(C=2))*56:Y=Y+((Y>160)-(Y<32))*168
280 SPRITE0,X,Y:RETURN
290 'm6m6m6 クリアー m6m6m6
300 GOSUB480:PAUSE150:IFM=0LOCATE9,6:PRINT"BONUS 1000":S=S+1000:GOSUB460
310 IFN=160THEN340
320 N=N-32:FORJ=1TO18:LOCATEN/8,J:PRINT"    "
330 POKED,134,164,J*10,9:NEXT:PAUSE150:LOCATE9,6:PRINT"              ":GOTO110
340 LOCATE10,13:PRINT"LEVEL UP":L=L-(L<7):POKED,15,235,83,9:PAUSE250:GOTO100
350 'm6m6m6 ミ ス m6m6m6
360 GOSUB470:PAUSE100:SPRITE0:SPRITE1:GOSUB480:POSITION7,X,Y:MOVE7
370 POKEF,15,164,75,8:PAUSE120:ERA7:PAUSE100:R=R-1:IFR+1THEN110
380 LOCATE9,10:PRINT"GAME  OVER":IFS>H H=S
390 PAUSE200:GOTO60
400 'm6m6m6 ソノタ m6m6m6
410 LOCATE0,0:PRINT"MARTIAN!?":LOCATE2,20:PRINT"SCORE  MISS  REST  LEVEL
420 LOCATE24,21:PRINTL
430 LOCATE17,21:PRINTR
440 LOCATE13-LEN(STR$(M)),21:PRINTM
450 LOCATE12-LEN(STR$(U)),0:PRINTU
460 LOCATE7-LEN(STR$(S)),21:PRINTS:RETURN
470 CUT0,1,2,3,4,5,6,7:RETURN
480 ERA0,1,2,3,4,5,6,7
490 FORI=0TO5:POSITIONI,0,0:NEXT:RETURN
```

★お願いです。これからは，あまった仕事はみんな影さんにやらせて，影さんの給料を少しでもあげてやってください。(埼玉県新座市・はに丸14才)……【影：あまった仕事とは何だ？食べ残しのまんじゅう見ーっけ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

2人用バトルゲームだ

ケットバス ブンナグル

藤本　真一

内容

2人用の対戦ゲームです。ナムコの「ケルナグール」を買いに行ったらどこにも売ってなかったので，腹いせにこのゲームを作りました。

遊びかた

プログラムを入力し，RUNさせるとタイトルがでます。スタート・ボタンを押してゲーム開始です。

1プレイヤー，2プレイヤーともⒶボタンでパンチ，Ⓑボタンでキック，✚字キーの左右で移動，上でジャンプです。

1プレイヤーと2プレイヤーではそれぞれ特徴があります（第1表参照）。ジャンプ中にも攻撃・移動ができます。相手にダメージを与え，体力を0以下にすると勝つことができます。

改造のアドバイスなど

150行のT1，T2の数を変えると体力が変わります。移動のスピードを変えたいときは300行の…※4，450行の…※5の数を変えてみてください。

POKE&H400～の後の数字を変えると音が変わります。

《第1表》1Pと2Pの比較

	1P	2P
ジャンプ	低い	高い
移　動	速い	遅い

《第2表》ダメージ表

パ　ン　チ	5
キ　ッ　ク	3
ジャンプ・パンチ	10
ジャンプ・キック	6

また，360行，510行の「C1＝3」「C2＝3」の3の数字を変えるとキックをだしている時間が変わります。同じようにP1，P2の数を変えるとパンチしている時間が変わります。

プログラム入力上の注意

リスト中のm5，m6は，カナ状態でGRPHキーを押しながら，へと

《第3表》変数表

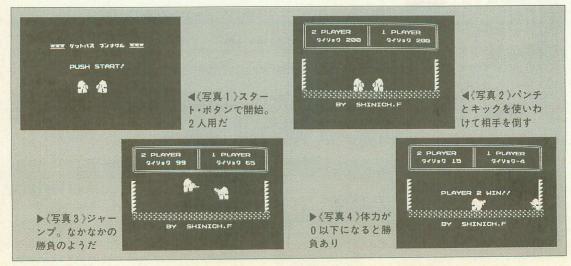
X1, Y1……1Pの座標
X2, Y2……2Pの座標
T1…………1Pの体力
T2…………2Pの体力
S, T………入力用
A, B………音・ジャンプ用
P1…………1Pのパンチ用フラグ
P2…………2Pのパンチ用フラグ
C1…………1Pのキック用フラグ
C2…………2Pのキック用フラグ

◀《写真1》スタート・ボタンで開始。2人用だ

◀《写真2》パンチとキックを使いわけて相手を倒す

▶《写真3》ジャーンプ。なかなかの勝負のようだ

▶《写真4》体力が0以下になると勝負あり

★私の友達は，BMスーパークイズで，つぐ美さんが出題した問題しかやらない。影さんが出題したのなんてまちがってもやりません。（東京都西多摩郡・You•ichi 14才）……【影：そうか，そうか，草加せんべい。】

[¥]で打ち込めます。

f1, f3は，それぞれ

KEY1, CHR$(193) [↵]……f1

KEY2, CHR$(195) [↵]……f3

と定義し，[F1], [F2]で入力してください。

♥

♥

X:/Y:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
1	J20													J20														J20
2	J20		2		P	L	A	Y	E	R				J20			1		P	L	A	Y	E	R				J20
3	J20													J20														J20
4	J20			タ	イ	リ	ヨ	ク						J20				タ	イ	リ	ヨ	ク						J20
5	J20													J20														J20
6	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10
7																												
8																												
9	F00																											F00
10	F00																											F00
11	F00																											F00
12	F00																											F00
13	F00																											F00
14	F00																											F00
15	F00																											F00
16	F00																											F00
17	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
18	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
19																												
20									B	Y			S	H	I	N	I	C	H		F							

《第１図》ケットバスブンナグルのBGグラフィック

ケットバスブンナグルのプログラム・リスト

```
100 'm5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5
110 'm5m5  ｹｯﾄﾊﾞｽ ﾌﾞﾝﾅｸﾞﾙ  m5m5
120 'm5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5
130 'm6m6m6 ｼｮｷ m6m6m6
140 CLS:SPRITEON:CGSET,1:POKE&H4015,31
150 X1=130:Y1=128:X2=100:Y2=128:T1=200:T2=200
160 PALETS 0,14,32,16,34:PALETS 1,14,32,16,35
170 FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)="":NEXT
180 FORI=2TO3:DEFSPRITEI,(1,1,0,1,0)="":NEXT
190 FORI=4TO6STEP2:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)="":NEXT
200 FORI=5TO7STEP2:DEFSPRITEI,(1,1,0,1,0)="":NEXT
210 POKE&H680,225,225,16,153,192,175,102,98,225,225,153,16,175,192,98,102,56,177
,178,207,177,56,207,178,204,161,225,225,161,204,225,225
220 'm6m6m6 ﾀｲﾄﾙ m6m6m6
230 LOCATE5,5:PRINT"f1f1f1 ｹｯﾄﾊﾞｽ ﾌﾞﾝﾅｸﾞﾙ f1f1f1":LOCATE9,10:PRINT"PUSH START!"
240 SPRITE2,X2,Y2:SPRITE3,X2,Y2+16:SPRITE0,X1,Y1:SPRITE1,X1,Y1+16
250 IFSTRIG(0)<>1THEN250
260 VIEW:GOSUB600
270 'm5m5m5 ﾒｲﾝ m5m5m5
280 'm6m6m6 1 PLAYER m6m6m6
290 S=STICK(0):T=STRIG(0)
300 X1=X1+((S=2ANDX1>26)*4-(S=1ANDX1<214)*4):SPRITE0,X1,Y1:SPRITE1,X1,Y1+16
310 IFSCR$(X1/8-2,(Y1+16)/8-1)="f3"A=-1:IFS=8ORS=9ORS=10A=-7
320 Y1=Y1+A:A=A-(A<5):POKE&H4000,&H98,0,A*8+64,&H81
330 IFT=8ANDP1=0P1=3:POKE&H684,66
340 'm6m6m6 ﾊﾟﾝﾁ ｷｯｸ m6m6m6
350 IFP1<>0SPRITE4,X1-7,Y1+8:P1=P1-1:IFP1=0SPRITE4:POKE&H684,192
360 IFT=4ANDC1=0C1=3:POKE&H686,178
370 IFC1<>0SPRITE6,X1-9,Y1+18:C1=C1-1:IFC1=0SPRITE6:POKE&H686,98
380 'm6m6m6 ﾊﾝﾃｲ m6m6m6
390 IFP1<>0ANDABS(X1-7-X2)<9ANDABS(Y1-Y2)<4POKE&H400C,12,43,125,43:T2=T2-5-(5*-(
Y1<124)):GOSUB620:GOSUB600
400 IFC1<>0ANDABS(X1-9-X2)<12ANDABS(Y1-Y2)<6POKE&H400C,6,1,142,133:T2=T2-3-(3*-(
Y1<124)):GOSUB620:GOSUB600
410 'm6m6m6 ﾔﾗﾚﾀ m6m6m6
420 IFT2<=0 FORI=X2 TO22STEP-1:SPRITE2,I,Y2:SPRITE3,I,Y2+16:NEXT:POKE&H4000,190,
171,190,191:LOCATE7,12:PRINT"PLAYER 1 WIN!!":PAUSE500:RUN
430 'm6m6m6 2 PLAYER m6m6m6
440 S=STICK(1):T=STRIG(1)
450 X2=X2+((S=2ANDX2>26)*5-(S=1ANDX2<214)*5):SPRITE2,X2,Y2:SPRITE3,X2,Y2+16
460 IFSCR$(X2/8-2,(Y2+16)/8-1)="f3"B=-1:IFS=8ORS=9ORS=10B=-9
470 Y2=Y2+B:B=B-(B<19):POKE&H4004,&H98,0,B*8+64,&H81
480 IFT=8ANDP2=0P2=3:POKE&H68D,66
490 'm6m6m6 ﾊﾟﾝﾁ ｷｯｸ m6m6m6
500 IFP2<>0SPRITE5,X2+7,Y2+8:P2=P2-1:IFP2=0SPRITE5:POKE&H68D,192
510 IFT=4ANDC2=0C2=3:POKE&H68F,178
520 IFC2<>0SPRITE7,X2+9,Y2+18:C2=C2-1:IFC2=0SPRITE7:POKE&H68F,98
530 'm6m6m6 ﾊﾝﾃｲ m6m6m6
540 IFP2<>0ANDABS(X2+7-X1)<9ANDABS(Y1-Y2)<4POKE&H400C,12,43,125,43:T1=T1-5-(5*-(
Y2<114)):GOSUB610:GOSUB600
550 IFC2<>0ANDABS(X2+9-X1)<12ANDABS(Y1-Y2)<6POKE&H400C,6,1,142,133:T1=T1-3-(3*-(
Y2<124)):GOSUB610:GOSUB600
560 'm6m6m6 ﾔﾗﾚﾀ m6m6m6
570 IFT1<=0 FORI=X1 TO216:SPRITE0,I,Y1:SPRITE1,I,Y1+16:NEXT:POKE&H4000,190,171,1
90,191:LOCATE7,12:PRINT"PLAYER 2 WIN!!":PAUSE500:RUN
580 GOTO290
590 'm5m5m5 ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ m5m5m5
600 LOCATE8,4:PRINTT2" ":LOCATE22,4:PRINTT1" ":RETURN
610 PALETS 0,14,48,48,48:PALETS 0,14,32,16,34:RETURN
620 PALETS 1,14,48,48,48:PALETS 1,14,32,16,35:RETURN
630 'm6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6
640 'm6    ｳﾁｺﾐ ｺﾞｸﾛｳｻﾏ!!     m6
650 'm6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6
```

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

向こう岸へ人を運ぶアクション・ゲーム

川(かわ)ごえぱにっく

テナーふくすけ

◆お話

カニさんは金にこまっていた。アルバイトをさがしだし，働きはじめた。そのアルバイトとは，橋のない川で人を自分の上に乗っけて運ぶものであった。

そんなある夜の残業(ざんぎょう)のとき，「マリオ組」の連中がじゃましにきたのであった。

◆遊びかた

✚ボタンで左右に移動。左はしに行って，人を乗せることができ，右はしではおろすことができる。1人運ぶごとに1点入る。

ゲーム中にスタート・ボタンを押すとポーズがかかる。言い忘れたけど，タイトル画面のとき，スタート・ボタンでゲーム開始。向かってくる敵はよけるんだ。

もちろん操作はコントローラI。5回ミスするとゲーム・オーバー。

はじめのうちは簡単簡単。だけどね，5点入るたびに敵が増えていってね，最高5匹現れる。15点以上いったらすごいと思う。私のベストは23点。

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	K21	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K21	K51	K51
1	K61	S	C	O	R	E						K61	M	I
2	K11	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K11	K51	K51
3														
4					G50									
5														
6														
7	G50							G50					G60	
8														
9		I33	I33											
10		I33	I33	I33										
11	I33	I33	I33	I33	I33									
12	I33	I33	I33	I33	I33									
13	I33	I33	I33	I33	I33								G52	
14			I43						G62					
15			I43											
16			I43											
17	F30	F30	F30	F30	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
18	F30	F30	F30	F30	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
19	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60

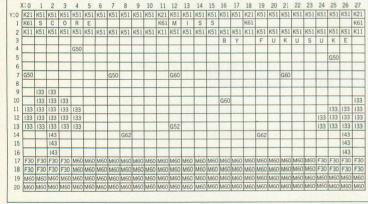
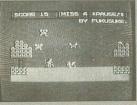
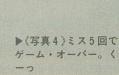
Y\X	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	K51	K51	K51	K51	K21	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K21
1	S	S			K61									K61
2	K51	K51	K51	K51	K11	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K11
3			B	Y		F	U	K	U	S	U	K	E	
4														
5												G50		
6														
7								G60						
8														
9														
10			G60											I33
11												I33	I33	I33
12											I33	I33	I33	I33
13											I33	I33	I33	I33
14						G62							I43	
15													I43	
16													I43	
17	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	F30	F30	F30	F30
18	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	F30	F30	F30	F30
19	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60

《第1図》川ごえぱにっくのBGグラフィック

◆改造のアドバイス

V3特有の命令はあんまり使っ

《第1表》敵の紹介

敵	説明
ハエ①	最初の敵。はねる
ハエ②	2番目の敵。後ろからくる
ハエ③	3番目の敵。ハエ①と似ている
パタパタ	4番目の敵。波線をえがく
ファイア	5番目の敵。木の上で見ている組長から1発発射される

◀《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンではじまる

◀《写真2》人を乗せて向こう岸まで運ぶカニさんの物語

▶《写真3》敵の数が増えてきた。それぞれ動きがちがう

▶《写真4》ミス5回でゲーム・オーバー。くーっ

★X68000がほしい〜!!OFに言ってもムダか…。(高知県南国市・石丸右京14才)……【影：お嫁さんがほしい〜。ここで言うと，だれか紹介してくれるかな。写真同封のうえ「影のお嫁さん」係まで。編集長：コラコラ。】

てないから，適当に省けばＶ２でも走るかもしれない。

◆最後に

このプログラムはオール・ベーシック。でもPOKE文のところは注意してほしい。

フローチャートなしで作ったからリストがきたない。すみません。

ところで，なんでファミリーBASICにはIF文のELSEがないんだろう。MSXにはON～RESTOREがないんだろう。

《第２表》変 数 表

変数	内容
I	雑用
I＄	メッセージ用
Tｎ	各敵の初期設定用
Xｎ, Yｎ	各敵の座標
Vｎ, Qｎ	敵の増分
X, Y	カニさんの座標
S	スティック
ST	トリガ
SC	スコア
HI	ハイスコア

◆プログラム入力上の注意

リスト中のf4, f5, f6, f7, e0, e2, e3, g7はキャラクタ・テーブル表Bの各キャラが入ります。

KEY1, CHR＄(196) ↵

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。

なお，各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

f4……196
f5……197
f6……198
f7……199
e0……184
e2……186
e3……187
g7……207

川ごえぱにっくのプログラム・リスト

```
10 CGSET1,0:PALETB 0,1,48,18,16:PLAY"T4Y3V15:T4Y3V15:T4Y3V15":POKE&H4015,15
20 DEFSPRITE0,(2,1,1,0,0)="f4f5f6f7":DEFSPRITE4,(2,1,0,1,0)=CHR$(37)+CHR$(36)+CHR$(39)+CHR$(38):DEFSPRITE5,(3,1,0,0,0)="ﾁﾂﾃﾄ":DEFSPRITE6,(3,1,0,0,0)="e0Ae2e3"
30 FORI=1TO3:DEFSPRITEI,(I-1,1,0,0,0)="89:;":NEXT:DEFSPRITE7,(0,1,0,0,0)=CHR$(8)+CHR$(9)+CHR$(10)+CHR$(11)
40 HI=5
50 CLS:SPRITEOFF:LOCATE9,9:PRINT"AWAGOE   ANIC"
60 RESTORE110:FORI=4TO9:READA$,B$:LOCATE4,I:PRINTA$:LOCATE15,I:PRINTB$:NEXT
70 LOCATE4,11:PRINT"HIGH SCORE":HI:LOCATE9,12:PRINT"SCORE":SC
80 LOCATE8,15:PRINT"PUAH START !!":LOCATE0,20:PRINT"BY MIZUKO BUTURIHAN FUKUSUKE"
90 IF STRIG(0)<>1 THEN90
100 VIEW:SPRITEON:PAUSE10
110 DATA"g7  g7","g7g7g7"
120 DATA"g7 g7 ","g7  g7"
130 DATA"g7g7  ","g7g7g7 "
140 DATA"g7 g7 ","g7"
150 DATA"g7  g7","g7"
160 DATA"g7  g7","g7"
170 SC=0:X=47:Y=152:M=0:R=-1:T0=-1:T1=-1:T2=-1:T3=-1:T4=-1
180 SPRITE7,216,96:GOSUB280
190 SPRITE0,X,152
200 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
210 X=X+((S=2)-(S=1))*8
220 IF X<48 X=48:IF R GOSUB330
230 IF X>192 X=192:IFR=0 GOSUB340
240 SPRITE0,X,Y:IFR=0 SPRITE4,X,136
250 IFST=1 GOSUB290
260 GOSUB390:IFSC>4 GOSUB460:IFSC>9 GOSUB530:IFSC>14 GOSUB600:IFSC>19 GOSUB670
270 GOTO200
280 LOCATE6,1:PRINTSC:LOCATE16,1:PRINTM:POKE&H4015,15:RETURN
290 LOCATE19,1:PRINT"*PAUSE!*":GOSUB320
300 IFSTRIG(0)<>1 GOTO300
310 LOCATE19,1:PRINT"        "
320 PLAY"CODEFG:E0FGAB:G0ABCD":POKE&H4015,15:RETURN
330 FORI=16TO48STEP4:PLAY"::G0":SPRITE4,I,144:NEXT:R=0:GOSUB280:RETURN
340 FORI=208TO232STEP4:PLAY"::F0":SPRITE4,I,144:NEXT:R=-1:SPRITE4:SC=SC+1
350 IFSC>9999 SC=9999
360 GOSUB280
370 RETURN
380 T0=0:X0=200:Y0=144:V0=-14
390 IF T0 GOTO380
400 X0=X0-4:Y0=Y0+V0:V0=V0+2:IFV0>14 V0=-14:POKE&H4000,&HAF,&H8B,&HFF,0
410 IFX0<39 X0=200
420 SPRITE1,X0,Y0
430 IFABS(X-X0)<16 IFABS(Y-Y0)<16 GOTO730
440 RETURN
450 T1=0:X1=32:Y1=144:V1=-22
460 IF T1 GOTO450
470 X1=X1+2:Y1=Y1+V1:V1=V1+2:IFV1>22 V1=-22:POKE&H4004,&HA7,&HF7,&H8A,0
480 IFX1>220 X1=32
490 SPRITE2,X1,Y1
500 IFABS(X-X1)<16 IFABS(Y-Y1)<16 GOTO730
510 RETURN
520 T2=0:X2=200:Y2=144:V2=-12
530 IF T2 GOTO520
540 X2=X2-7:Y2=Y2+V2:V2=V2+2:IFV2>12 V2=-12:POKE&H4008,&H44,&HAA,&HAA,0
550 IFX2<39 X2=200
560 SPRITE3,X2,Y2
570 IFABS(X-X2)<16 IFABS(Y-Y2)<16 GOTO730
580 RETURN
590 T3=0:X3=220:Y3=96:V3=-14
600 IFT3 GOTO590
610 X3=X3-5:Y3=Y3+V3:V3=V3-(SGN(Y3-96))*2
620 IF X3<24 X3=220
630 SPRITE6,X3,Y3
640 IFABS(X-X3)<16 IFABS(Y-Y3)<16 GOTO730
650 RETURN
660 T4=0:X4=216:Y4=96:V4=-4:Q4=4
670 IFT4 GOTO660
680 X4=X4+V4:IFX4<20 OR X4>220 V4=-V4:X4=X4+V4
690 Y4=Y4+Q4:IFY4<30 OR Y4>160 Q4=-Q4:Y4=Y4+Q4
700 SPRITE5,X4,Y4
710 IFABS(X-X4)<16 IFABS(Y-Y4)<16 GOTO730
720 RETURN
730 II=14:PLAY"R0":POKE&H4015,15:POKE&H4000,&HA0,&HA5,&HEE,0:FORI=0TO17:SPRITE0,X,Y:Y=Y-II:II=II-2:PAUSE5:NEXT
740 LOCATE10,5:PRINT"MISS!!":M=M+1:GOSUB280:PAUSE200:IFM=5 GOTO770
750 LOCATE10,5:PRINT"       ":FORI=0TO6:SPRITEI:NEXT:X=47:Y=152:R=-1:T0=-1:T1=-1:T2=-1:T3=-1:T4=-1:SPRITE0,X,Y
760 RETURN
770 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
780 IFSC<5 I$="ﾍﾀｸｿ!!"
790 IFSC>5 I$="ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ!!"
800 IFSC>10 I$="GOOD!!"
810 IFSC>15 I$="KANGEKI!!"
820 IFSC>20 I$="ｽﾝﾊﾞﾗｽｨｰ!!"
830 LOCATE9,18:PRINTI$:PAUSE300:IFHI<SC HI=SC
840 FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:GOTO50
```

★もう没はイ矢でス。太すケ手くダ佐い。オ根がイ死まス。田のミ摩しタ余。おネ画いシ増すヨ。(北海道札幌市・ハニワ庭山14才)……【影：蚊んジは田ダ四苦ツ買い魔正。Dr.D：そんなことしてるとOFが暴走するぞい。】

FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用

パズルゲームとアクション・ゲームの2本立て

上に登ろうゲーム

板ゲーム

稲田 博正

◆上に登ろうゲーム

内容

ひたすら上に登っていくパズルゲームです。遊びかたは**第1図**を見てください。とにかく遊んでみなくちゃ，よくわからんゲームです。ギブアップはGキー(CAPは入れておく)。

プログラム

エンディングがしょーもないので，変えてみてください。また，時間制限や手数制限をつけてもいいと思います。

《第1表》上に登ろうゲームの変数表

N＄(h)……面データ
P(h)，O(h)…プレイヤーの最初の座標
M＄(h)……ブロック・データ
M……………面数
X，Y………プレイヤーのX，Y座標
B，C………X，Yの移動用

他機種でもほとんどこのままで動くと思います。

けっこう奥の深いゲームです。がんばってください。

《第1図》上に登ろうゲームの遊びかた

▲《写真1》上に登ろうゲーム。ブロックを動かして……

▼《写真2》画面の上に行くとみごと面クリア

▲《写真3》ブロックはウデを伸ばして引きよせる

★やっぱりMRとちがってOFはいいなあ～。つぐ美さんの力だな!!（東京都大田区・植松　茂22才）……【つぐ美：あらあらあらあら……やっぱり？影：同じ文句でMRに送ってたな。ちゃんと見てるんだぞ。】

```
230  IF S(X+B,Y+C)>0 THEN 260
240  LOCATEX*2+2,Y*2+2:PRINTC$:S(X,Y)=0:X=X+B:Y=Y+C
250  COLOR2:LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINTD$:C=1:B=0:GOTO230
260  PLAY"O3GBA"
270 '=============== ﾒﾝｸﾘ ﾊﾝﾃｲ ==============
280 IF Y=1 THEN PLAY "O5L8BAGBAGL64": GOTO50
290 IF A$="G" THEN M=M-1: GOTO 50
300 GOTO 190
310 '=============== ﾌﾞﾛｯｸ ｳｺﾞｶｽ ============
320 D=(A=4)-(A=2):E=(A=1)-(A=3):X1=X1+D:Y1=Y1+E:S=S(X1,Y1)
330 IF S=0 THENCO=CO+1:COLOR7:LOCATEX1*2+2,Y1*2+2:PRINT B$;:PLAY"O5BAE":GOTO320
340 IF S=1 THEN FOR I=1 TO CO:S(X1,Y1)=0:LOCATE X1*2+2,Y1*2+2:PRINT C$;:X1=X1-D:
Y1=Y1-E:COLOR6:LOCATE X1*2+2,Y1*2+2:PRINT E$;:NEXT:S(X1,Y1)=1:B=0:C=1:GOTO230
350 FORI=1TO CO:X1=X1-D:Y1=Y1-E:LOCATE X1*2+2,Y1*2+2:PRINT C$;:S(X1,Y1)=0:NEXT
360 GOTO190
370 '=============== ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ================
380 LINE(0,0)-(39,24),"■",1,BF:FOR I=0 TO1:SYMBOL(120+I*4,100),"CONGURATULATIONS
",3,2,7:NEXT:FOR I=3 TO 16:LOCATEI*2,5:PRINT E$:LOCATEI*2,19:PRINTE$;:NEXT
390 COLOR=(1,1):PLAY"S9M5000T150L8O5B4AO6CO5B4AGAFEFEFED2D"
400 FOR I=0 TO 500:COLOR=(1,I MOD 7):NEXT:GOTO390
410 '=============== ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ ================
420  DATA "00408000040200087F80003E01010101",1,7
430  DATA "0014A4E7E3F5AF7FF7835B0810000000",1,7
440  DATA "F080F0809B1511110707070000000000",1,7
450  DATA "3C7E7E2EFC3454930000005000000000",6,7
460  DATA "742A020418DBBD188BD1C98966000066",1,7
470  DATA "000000196218001 8F802040404000300",8,2
480  DATA "300101000404000 0CB000000000180C0",8,4
490  DATA "0042240024420001BF00000000000000",5,7
500  DATA "008000220002000 0BF791000DFC000B9",2,7
510  DATA "0001800400010000F700000087007000",1,3
520  DATA "03A010504850413FE000A00110200040",2,2
530  DATA "84104208218410421042082184104208",4,7
540  DATA "205001014200A00BDF8F86C02C444880",1,4
550  DATA "00440011004400110002000800200080",3,7
```

《リスト2》板ゲームのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:RANDOMIZETIME:DEFINT A-Z:DIM A%(23):FOR I=0 TO 23:READ A%(I):NEXT
20 DATA 0, 28672,  7168,  1792,  224,  56,  14,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
30 DATA 0,  0,  0,  28686,  7224,  2016,  2016,  7224,  28686,  0
40 COLOR7:LOCATE 12,10:PRINT"  HIT (RET.)  ":IF INPUT$(1)<>CHR$(13) THEN 40
50 LINE(0,0)-(39,24),"■",1,BF:LINE(4,4)-(35,18)," ",,BF
60 B=19:C=17:C1=-1:B1=0:X=4:Y=4:X1=1:Y1=0:S=0:F=5:F1=4:GOSUB180
70 FOR I=0 TO2:K1=K:K=PEEK(&HFD01):IF INKEY$=" " THEN GOSUB 190
80 IF K=52 THEN F=4:F1=5:GOSUB180 ELSE IF K=54 THEN F=5:F1=4:GOSUB180
90 LOCATEB,C:PRINT" ";:L=B+B1:M=C+C1:SC=SCREEN(L,M)
100 IF SC=36 THEN B=L:C=M:D=B1:B1=C1+(F=5)*C1*2:C1=D+D*(F=5)*2:PLAY"L64GD"
110 IF SC=135 THEN B1=-B1:C1=-C1:PLAY"L64AB":S=S+10
120 B=B-B1*(SC<36):C=C-C1*(SC<36):COLOR2:LOCATEB,C:PRINT"●":O=X:P=Y:T=T+ABS(X1)
121 NEXTI
130 T1=T1+ABS(Y1):GOSUB200:IF T1>20 OR Y1=0 THEN X1=SGN(B-X):Y1=0:T1=0
140 IF T>20 OR X1=0 THEN Y1=SGN(C-Y):X1=0:T=0
150 IF X+X1<4 OR X+X1>35 OR Y+Y1<4 OR Y+Y1>18 THENX1=-X1:Y1=-Y1
160 X=X+X1:Y=Y+Y1:LOCATEX,Y:COLOR6:PRINT"◆";:IF X=B AND Y=C THEN 40
170 COLOR7:LOCATE2,22:PRINTUSING"SCORE: ########";S:S=S+1:GOTO70
180 COLOR=(F,0):COLOR=(F1,7):RETURN
190 O=B-B1*3:P=C-C1*3:IF SCREEN(B+B1*3,C+C1*3)<>135 THEN O=B+B1*3:P=C+C1*3
200 LOCATEO,P:PRINT"$";:PUT @A(O*16,P*8)-(O*16+15,P*8+7),A%,PSET:RETURN
```

◆板ゲーム

内容

あなたは"●"です。板を使って◆から逃げよう。遊びかたは**第2図**を見てください。

プログラム

たいしたことはしていませんが，パレットを使っているので，他のゲームをするとき，気をつけてください。

《第2表》板ゲームの変数表

X，Y	敵の座標
B，C	自分の座標
X1，Y1 B1，C1	移動用

《第2図》板ゲームの遊びかた

▲《写真4》板ゲーム。とにかく◆から逃げるんだ

▲《写真5》自分の前に板をだして逃げまくる

《リスト1》上に登ろうゲームのプログラム・リスト

```
10 '================ ｼｮｷ ======================
20 WIDTH 40,25 :DIM  N$(20),P(20),O(20),S(9,9):PLAY"V10T255L64"
30 FOR I=1 TO  14 : READ N$(I),O(I),P(I): NEXT
40 FOR I=1 TO 9:S(I,0)=2:S(I,9)=2:NEXT:FOR I=0 TO 9:S(0,I)=2:S(9,I)=2:NEXT
50 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:S(I,J)=0:NEXT:NEXT
60 G$=CHR$(29):G$=G$+G$+CHR$(31):M2$(1)="□□"+G$+"□□":M2$(0)="◤◥"+G$+"◣◢"
70 B$="∩"+G$+"∪":C$="  "+G$+"  ":D$="▲"+G$+"▼":E$=M2$(0)
80 '================ ｶﾞﾒﾝ ｶｸ ====================
90 M=M+1:IF M=15 THEN380
100 LINE(1,1)-(22,22),"■",4,BF:LINE(4,4)-(19,19)," ",,BF
110 LINE(25,5)-(36,10),CHR$(254),2,BF:SYMBOL(432,50),"ROUND"+STR$(M),2,3,6
120 M$(0)=N$(M):M$(1)=RIGHT$(M$(0),16)
130 X=O(M):Y=P(M)+1:FOR F=0 TO 1:COLOR 6-F
140 FOR I=0 TO 7 : MN = VAL( "&H"+MID$( M$(F),I*2+1,2 ))
150 FOR J=1 TO 8 : MN = MN*2
160 IF MN > 255 THEN MN=MN-256 :LOCATE J*2+2,I*2+4:PRINT M2$(F);:S(J,I+1)=F+1
170 NEXTJ,I,F
180 '================ ｷｰ ====================
190 COLOR2:LOCATEX*2+2,Y*2+2:PRINTD$;:A$=INPUT$(1):A=INSTR("86241793",A$)
200 S(X,Y)=0:B=(A=5 OR A=6)-(A=8 ORA=7):C=(A=6OR A=7)-(A=8 OR A=5)
210  IF A<=4 AND A>0 THEN X1=X:Y1=Y:CO=0:GOTO320
220 '================ ｲﾄﾞｳ ==================
```

★ゲーム・センターのテトリスで，ハイスコアだしたところで，おばちゃんにコンセントを抜かれた。ネーム入れたかった。悲しいぜ。(東京都品川区・芝浦工大高校のクレリア鉱石mk IISR15才)……【編：復活の呪文は？】

FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用

風船をすべてつぶすパズルゲーム

NORITAMA（ノリタマ）ボーヤ

高瀬　規男

⊙内　容

岩を使って風船をつぶせ！

⊙遊びかた

タイトルがでたらリターン・キーを押してスタートしてください。NORITAMA君を[4]，[6]，[8]，[2]で左右上下に移動させて，岩を使って風船をぜんぶつぶしてください。

それから[S]キーを押すとSUPER―PUSHになります。またいきづまったときはスペース・キーを押してください。またその面からはじめられます。

《第1表》変数表

変数	内容
I，T	自分の座標
RO	ラウンド
SC	スコア
HSC	ハイスコア
S	風船の数
P	SUPER-PUSHの数
LE	自分の残り
X，Y	岩をSUPER-PUSHで押したときの座標

風船のつぶしかたなどくわしいことは図を見てください。

⊙ゲームについて

このゲームはたったの5面しかありません。少しむずかしいと思うけど，がんばってください。SUPER-PUSHを使わないと，クリアできない面もあるので気をつけてください。

《第1図》岩を使って風船をつぶす方法

《第2図》SUPER-PUSHを使う場合

▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタートだ

▼《写真2》岩を使って風船をすべてつぶすんだぞ

▲《写真3》最終5面。うーん，よーく考えて……と

▼《写真4》やったね。5面クリアでエンディング

★編さん，編集員なんてもう古い。これからはエディターのエさんだ!!(東京都江東区・まかつ陽)……【影：じゃあ私はシャドーのシだな。つぐ美：私なんかビューティフルのビね♥ Dr.D：それは影くんじゃろ。㋪のビ。】

NORITAMAボーヤのプログラム・リスト

```
10 ' SHOKI
20 WIDTH40,25:CLS:COLOR=(1,1):PLAY"L16V15S1","L16V15S1"
30 DEFINT A-Z:DIM A(95),B(95),C(95),D(95),E(95),M(15,11),BA(1000):HSC=100
40 FOR I=0 TO 95:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ B(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 95:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ D(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 95:READ E(I):NEXT
70 ' TITLE MAKING
80 RESTORE 1210:LE=4:SC=0:RO=1:P=5:CLS:RANDOMIZE TIME
90 FOR I=0 TO 15:FOR T=0 TO 11:GOSUB 560:NEXT:NEXT:FOR F=0 TO 30
100 X=INT(RND(1)*15):Y=INT(RND(1)*11):GOSUB 540:NEXT:I=8:T=5:GOSUB 530
110 N$="NORITAMA ﾎﾞｰﾔ":SYMBOL(60,50),N$,4,3,0:SYMBOL(61,42),N$,4,3,2
120 SYMBOL(61,40),N$,4,3,7:FOR I=0 TO 6:READ A$,X,Y,C:FOR T=0 TO 2
130 SYMBOL(X+T,Y),A$,2,1,C:NEXT:NEXT:GOSUB 360:GOSUB 380
140 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 640 ELSE 140
150 ' MAP MAKING
160 RESTORE 1110
170 IF RO<>1 THEN FOR K=0 TO RO-2:READ I,T,S:FOR J=0 TO 15:READ A$:NEXT:NEXT
180 READ II,TT,S:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR T=0 TO 11
190 A=VAL(MID$(A$,T+1,1)):M(I,T)=A:NEXT:NEXT
200 FOR I=0 TO 15:FOR T=0 TO 11:X=I:Y=T
210 ON M(I,T)+1 GOSUB 580,560,540,590
220 NEXT:NEXT:I=II:T=TT:GOSUB530:A$="CDEDEFEFGAGFG":PLAY"O4"+A$,"O3"+A$
230 A$="Round"+STR$(RO)+"TRY":GOSUB 610
240 ' MAIN
250 I$=INKEY$:IF S=<0 THEN 430
260 IF I$="S" AND P>0 THEN IF SU=1 THEN SU=0:COLOR=(1,1) ELSE SU=1:COLOR=(1,7)
270 IF I$=" " THEN 470 ELSE IF I$="" THEN 250 ELSE GOSUB 580
280 II=(I$="4"ANDI>1)-(I$="6"ANDI<14):TT=(I$="8"ANDT>1)-(I$="2"ANDT<10)
290 I=I+II:T=T+TT:X=I:Y=T:ONM(I,T)GOSUB300,310,300:GOSUB 530:GOTO 250
300 I=I-II:T=T-TT:GOSUB 530:RETURN
310 PLAY"O2F32C32":IF M(I+II,T+TT)=3 THEN IF M(I+II*2,T+TT*2)=2 THEN GOSUB 550:M
(I+II,T+TT)=0:GOSUB 400:ELSE GOSUB 360
320 IF M(I+II,T+TT)<4 AND M(I+II,T+TT)>0 THEN I=I-II:T=T-TT:GOSUB 550
330 IFM(I,T)=2THENIFSU=1THENP=P-1:GOSUB650ELSEM(I+II,T+TT)=2:M(I,T)=0:GOSUB550
340 GOSUB 530:RETURN
350 ' SUB
360 LOCATE32,10:PRINTUSING"####0";SC:LOCATE32,3:PRINTUSING"####0";HSC
370 LOCATE 33,22:PRINTUSING" #";P:RETURN
380 LOCATE33,17:PRINTUSING" #";RO
390 LOCATE33,20:PRINTUSING" #";LE:RETURN
400 S=S-1:SC=SC+5:IF HSC<=SC THEN HSC=SC:GOSUB 360:ELSE GOSUB 360
410 SOUND6,SS:SOUND7,99:SOUND8,26:SOUND11,90:SOUND12,70:SOUND13,0:SS=0:RETURN
420 ' ROUND CLEAR
430 RO=RO+1:IF RO=6 THEN 720 ELSE GOSUB 380:PLAY"O5E8G8F8E8G8F8CC"
440 A$="ROUND CLEAR":GOSUB 610:GOSUB 640:LOCATE 12,9:PRINT"HIT SPACE KEY"
450 LO=INT(RND(1)*90+1):LOCATE 15,10:PRINTLO*10
460 IF INKEY$=" " THEN SC=SC+LO:GOSUB 360:IF HSC<=SC THEN HSC=SC:GOSUB 360:GOTO
180:ELSE 180:ELSE 450
470 ' GIVE UP & GAME OVER
480 COLOR=(1,1):SU=0:IF P=0 THEN P=1:GOSUB 370
490 LE=LE-1:GOSUB 390:A$=" GIVE UP !":GOSUB 610:GOSUB640:IFLE=0THEN500ELSE160
500 FOR I=0 TO 2000:NEXT:CLS:A$="GAME OVER":SYMBOL(200,80),A$,3,3,2:SYMBOL(203,8
2),A$,3,3,7:PLAY"L16O4GFEDCO3BAGGAO4CO3BO4C","L16O6GFEDCO5BAGGAO6CO5BO6C"
510 IF INKEY$="" THEN FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 510 ELSE 70
520 ' CHR PUT
530 PUT@A(I*32,T*16)-(I*32+31,T*16+15),A,PSET:RETURN
540 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),B,PSET:RETURN
550 PUT@A((I+II)*32,(T+TT)*16)-((I+II)*32+31,(T+TT)*16+15),B,PSET:RETURN
560 PUT@A(I*32,T*16)-(I*32+31,T*16+15),C,PSET:RETURN
570 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D,PSET:RETURN
580 PUT@A(I*32,T*16)-(I*32+31,T*16+15),D,PSET:RETURN
590 PUT@A(I*32,T*16)-(I*32+31,T*16+15),E,PSET:RETURN
600 ' etc.
610 GET@A(227,85)-(420,107),BA,G:LINE(227,85)-(420,107),PSET,1,BF
620 LINE(228,86)-(419,106),PSET,7,B:SYMBOL(241,88),A$,2,2,6
630 FOR K=0 TO 3500:NEXT:PUT@A(227,85)-(420,107),BA,PSET:RETURN
640 LINE(0,0)-(31,23)," ",0,BF:RETURN
650 ' S.PUSH
660 GOSUB 370
670 GOSUB 530:GOSUB 570:M(X,Y)=0:X=X+II:Y=Y+TT
680 IFM(X,Y)=1THENX=X-II:Y=Y-TT:M(X,Y)=2:SU=0:COLOR=(1,1):GOSUB540:RETURN
690 IFX=0ORX=15ORY=0ORY=11THENM(X,Y)=2:SU=0:COLOR=(1,1):GOSUB540:RETURN
700 IF M(X,Y)=2 THEN SS=60:GOSUB 410
710 IFM(X,Y)=3THENGOSUB400:GOSUB 540:GOTO670:ELSEGOSUB 540:GOTO 670
720 ' ENDING
730 FOR I=0 TO 6000:NEXT:FOR T=0 TO 10:FOR I=0 TO 200 STEP 10:LINE(0,I+T)-(640,I
+T),PSET,0:NEXT:NEXT:CLS:FOR I=0 TO 19:FOR T=0 TO 11:GOSUB 580:NEXT:NEXT
740 FOR F=0 TO 30:I=INT(RND(1)*18+1):T=INT(RND(1)*10+1):GOSUB 560:NEXT
750 A$="All Clear!":SYMBOL(0,30),A$,8,8,0:SYMBOL(0,20),A$,8,8,2
760 A$="You are Great !":SYMBOL(100,100),A$,4,2,0:SYMBOL(100,97),A$,4,2,1
770 A$="L16C8E8EE8ED8F8FF8FE8G8GG8GCCCC":PLAY"O4"+A$,"O6"+A$,"O3"+A$
780 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,RND(1)*6+1):NEXT:GOTO 780
790 ' DATA
800 DATA 0,0,4,4096,2,8192,0,0,512,64,0,0,0,0
810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,6144,0,4096,255,-128,255,32512
820 DATA 254,32512,504,8064,0,0,4,4096,2,8192,0,0,512,64
830 DATA 341,-128,1713,-28832,343,-64,171,-256,16381,-4,16383,-4,255,-256
840 DATA 0,0,0,0,0,0,504,8064,-21846,-21846,21764,4437,-22526,8234,20480,21
850 DATA -24064,74,24917,-123,-20815,-28822,21844,16341,-21845,-86,24577,-16379
860 DATA -20480,6158,21760,4181,-22016,42,21760,85,-22016,-32598,22013,24533
870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,12288,0,3072,0,1536,0,768,0,256,0,0,0,0,0,0,0,0
880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,511,-32768,1791,-2048
890 DATA 1535,-1024,3071,-128,1375,-128,2807,-128,1535,-32,766,-1056,4479,32240
900 DATA9470,-16656,87,-272,2351,-256,0,0,21845,21845,-21846,-21846,22005,21845
910 DATA -21505,-21846,24319,-683,-23041,-342,23551,-43,-23201,-86,19191,-43
920 DATA -23041,-22,17150,-1035,-28289,32250,25854,-16651,-32681,-262,2351
930 DATA -235,-24544,-30550,0,0,0,0,0,0,0,0,1536,0,384,0,192
940 DATA 0,96,0,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,512,16,0,0,8192,0,0,1536
950 DATA 0,388,0,192,0,96,0,32,0,0,0,0,0,0
960 DATA 0,-30720,0,-22528,1,21504,0,0,-21846,-21846,18256,1333,-21877,-7494
970 DATA25687,-943,-22353,-86,-11937,-43,-23873,-22,16735,-11,-32081,-14,351,-7
980 DATA -32593,-14,16471,-27,-24576,2,21856,1365,-21888,682,21834,-21675
990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,512,0,0,0,0,0,0,32,8,4096,0,0,0,0,0,0,8192,512
1010 DATA 0,0,0,0,2,8,0,0,24029,21877,-21846,-21846,23901,22357,-21842,-20822
1020 DATA -10787,21845,-21842,-21590,21877,30045,-17750,-21845,21845,32085
1030 DATA-21826,-17490,32093,22365,-21846,-20565,21845,22357,-21590,-5461,21847
1040 DATA -8835,-5462,-17746,0,0,0,0,0,6144,0,3584,0,768,0,256,0,0
1050 DATA 0,256,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,-16384
1060 DATA 0,24576,0,-16384,0,0,63,-8192,383,-512,767,-128,1407,-64
1070 DATA 2815,-32,1407,-24,703,-32,351,-64,191,-128,47,-512,8251,-3584,1,0,0
1080 DATA -16384,2,24584,0,-16384,24029,21877,-21888,2730,23552,6485,-22528
1090 DATA 3626,-12288,789,-24576,266,24576,29,-24576,267,20480,21,-20480, 46
1100 DATA31744,93,-21823,2987,21845,-10411,-21592,-5461,21846,32125,-5464,-1362
1110 DATA1,1,15,111211111211,100300230301,102200111001,123000100201,112132000001
,100020000001,232000111001,100122301001,100130101301,101000100201,101000120032
1120 DATA102020030001,102330232001,102020010031,100000000021,121111111111
1130 DATA6,5,19,111111211121,100001301031,102001201001,123003201101,100020000001
,100002301001,131110200032,230002301101,100120221201,101000000332,120011112201
1140 DATA130020000321,120111112111,100203333301,100000002321,111111112111
1150 DATA1,1,25,111111111111,100011123001,120223211002,102331123002,221222000202
,120002321022,121112001002,130232320002,122230100232,133110232032,132322100001
1160 DATA130002323201,131011200301,132321111201,100000000032,111111111111
1170 DATA2,6,17,111111211121,123000300031,131111000021,121212300201,101200000101
,100000000101,111211100101,100200001201,110320000301,100231100020,101222200111
1180 DATA100023302321,100002003232,103200203001,231000002032,221111111121
1190 DATA8,8,48,222222222222,223333333322,200222222032,232000002202,232222320232
,232032030232,232023230232,232023320232,232023220232,232031330232,232020230232
1200 DATA232032320232,232000000202,200222222002,220333333322,222222222222
1210 DATA Program By Norio Takase,70,100,7,Hit Return Key,110,110,2,HISCORE,514,
16,2,SCORE,514,68,6,ROUND,514,128,5,LEFT,514,148,4,S.PUSH,514,168,3
```

評…うーん，あるねー（編）

by　超爆Z-ZONE

★OFに載る方法：おもしろく，ざんしんで，影さんが返事を書きやすいように，短く，第1水準の漢字以外使わない。(長野県伊那市・インドマン15才)……【編：影さんが返事を書きやすくするなら，漢字は使っちゃだめ。】

JR-200用

コンピュータとの対戦。司令部をやっつけろ

SIMULATION GAME

鈴木　大介

内容

よくあるタイプのシミュレーション・ゲームです。

遊びかた

自軍と敵軍で交互に攻撃をくり返していき，どちらかの司令部(宇宙戦艦ヤマトみたいなやつ）がやられると終わりになります。

操作方法

通常のユニットは[1]～[6]のキーで6方向に動かします（[0]はそのまま)。

そして，敵ユニットと隣接しているときは[SPACE]＋[1]～[6]でその方向の敵に攻撃できます（[0]—やめる)。Cannon (砲台）は例外で間接攻撃ができますが，あまり遠すぎるとはずれてしまいます。

各ユニットの性能

- ENE……エネルギーのことで，0になると死にます。自軍は黄色いところで，敵軍は赤いところで回復できる。
- A.P……攻撃力。攻撃する力。
- D.P……ぼうぎょ力。ぼうぎょする力。
- EXP……言うまでもなく経験値のこと。敵にダメージを与えるごとに一つずつ増え，攻撃力にえいきょうする。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
N$(n)	各ユニットの名称	E$(n)	敵ユニットのキャラ
H(n)	各ユニットのエネルギー(最大値)	L	レベル
A(n)	各ユニットのA.P	H$	四角
D(n)	各ユニットのD.P	X,Y	新しく移動する量
M(n)	味方ユニットの経験値	DM	ダメージ
HP(n)	味方ユニットのエネルギー	TU	ターン
MX(n)	味方ユニットのX座標	C	色
MY(n)	味方ユニットのY座標	T	各ユニットの番号
EM(n)	敵ユニットの経験値	M	砲台攻撃のときの距離
EP(n)	敵ユニットのエネルギー	E	敵がわのユニットの番号
EX(n)	敵ユニットのX座標	S	てんすう
EY(n)	敵ユニットのY座標	I,J	FOR～NEXT用
C$(n)	味方ユニットのキャラ	P	PICK用
		Z	いろんなところで使っている

CHECKER FLAG

編：ハチの巣形のシミュレーションですね。しかし，なぜシミュレーションにはハチの巣形が多いのでしょう？

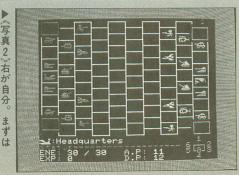
Dr.D：一対多数の戦闘をしやすくするためじゃろうな。キャラに耐久力というものがある以上，強い敵も量で当たれば怖くないというわけじゃ。

編：その他にも，移動方法を複雑にすることによって，奥を深める意味もありますね。

Dr.D：ところで，このプログラムは，敵の思考にちょっと問題あり。たまに移動のとき考えこんじゃって，永久ループに入る場合があるようじゃな。

◀《写真1》タイトル画面。文字出現のときの音がいい

▶《写真2》右が自分。まずは各ユニットを移動だ

★宝くじで3枚買って1枚当たった。いくらだと思います？百円だ～!! こんな私をOFに載せて。(千葉県我孫子市・増丁13才)……【編：百円でも当たらないよりは…。影：いや，1千万じゃないと当たったとは言わない。】

改造のアドバイス

改造のポイントとしては，
1）敵思考ルーチンの強化
2）2人PLAYモード
3）かっこいいタイトルになおす
などが考えられます。なお，プログラムについては注釈(ちゅうしゃく)行を見ればわかるでしょう。英語がわかんねーよ，という人は英和辞典などでもひいて調べてください。

苦労した点

PCGのキャラ作りと，ゲーム・バランスをとるのに死ぬほど手間

```
470 DATA 00,00,00,fe,0b,00,00,01,3c,7c,3c,18,fe,19,74,c4
480 DATA 00,00,00,ff,00,00,03,1f,00,0e,3f,ff,55,ff,55,ff
490 DATA 00,00,3f,7c,f0,c0,ff,fc,a0,e0,40,60,71,7f,ff,ff
500 DATA 00,00,00,f0,c4,ff,00,00,f0,3c,9e,ff,e1,1f,3e,fc
510 DATA fe,20,fe,17,13,13,fe,22,03,00,87,8e,fe,87,03,00
520 DATA 01,06,98,e0,40,f0,a8,f0,00,0c,1f,3e,7f,ff,aa,7f
530 DATA 00,c0,7f,30,f8,98,90,60,1f,3f,22,62,ff,cf,48,30
540 DATA 00,00,00,7f,d0,00,00,80,3c,3e,3c,18,7f,98,2e,23
550 DATA 00,00,00,ff,00,00,c0,f8,00,70,fc,ff,aa,ff,aa,ff
560 DATA 22,88,02,50,05,20,88,22,07,04,06,04,c7,ff,d5,ff
570 DATA e0,20,60,20,e3,ff,ab,ff
580 REM ______________ Position
590 DATA 28,10,22,6,22,14,25,3,25,15,25,7,25,11,28,4,28,16,22,2,22,18,28,8,28,12
600 DATA 1,9,7,13,7,5,4,16,4,4,4,12,4,8,1,15,1,3,7,17,7,1,1,7,1,11
610 REM ______________ Main screen
620 COLOR 7,0,0:CLS:LOCATE 0,0 :PRINT " ┌──  ┌──  ┌──  ┌──  ┌──  "
630 FOR I=1 TO 18 STEP 2
640 LOCATE 0,I  :PRINT "|  ├──┤  ├──┤  ├──┤  ├──┤  ├──┤"
650 LOCATE 0,I+1:PRINT "├──┤  ├──┤  ├──┤  ├──┤  ├──┤  |"
660 NEXT
670 LOCATE 0,19 :PRINT "   └──┘  └──┘  └──┘  └──┘  └──┘"
680 COLOR ,,1:FOR I=0 TO 12
690 COLOR 6:LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$(I)
700 COLOR 2:LOCATE EX(I),EY(I):PRINT E$(I):NEXT
710 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):COLOR 6,,0
720 H$="┌──"+A$+"|  |"+A$+"└──":LOCATE 27,1:PRINT H$:LOCATE 27,17:PRINT H$
730 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT H$:LOCATE 0,16:PRINT H$:GOTO 1020
740 REM ______________ Subroutine
750 X=0:Y=-2:RETURN
760 X=3:Y=-1:RETURN
770 X=3:Y=1:RETURN
780 X=0:Y=2:RETURN
790 X=-3:Y=1:RETURN
800 X=-3:Y=-1:RETURN
810 X=0:Y=0:RETURN
820 DM=A(T)-D(E)+INT(RND(1)*3):IF DM<1 THEN DM=1
830 COLOR 5,,0:LOCATE 0,21:PRINT "Damage:";:RETURN
840 DM=INT(ABS(M-6)/2)+1:COLOR 5:PRINT "Damage:";DM:RETURN
850 FOR I=20 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT:LOCATE 0,20:RETURN
860 FOR I=1 TO 1200:NEXT:RETURN
870 GOSUB 850:LOCATE 6,21:COLOR 2,5,0:PRINT "Turn";TU;J$;" attack"
880 GOSUB 860:COLOR ,0:LOCATE 28,0:PRINT TU:RETURN
890 FOR I=255 TO 10 STEP -5:A=USR($F036,I):NEXT:BEEP 0:RETURN
900 FOR I=0 TO 11:LOCATE X,Y:COLOR (MOD(I,2)=1)*C,,1:PRINT Z$:SOUND 0,2:NEXT
910 RETURN
920 COLOR 3,,1:LOCATE X,Y:PRINT "==":COLOR 1,,0:LOCATE 0,22
930 PRINT N$(E);" is destroyed!":FOR I=1 TO 3:FOR J=7 TO 0 STEP -1
940 SOUND J*20,.5:LOCATE 0,0:COLOR ,J,3:NEXT:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT "  ";:RETURN
950 Z=(J$="You"):COLOR 1*Z+1:LOCATE 0,21:PRINT "Status-------------------"
960 COLOR 4*Z+1:LOCATE 0,22:PRINT "ENE:":LOCATE 0,23:PRINT "EXP:";
970 LOCATE 15,22:PRINT "A.P:":LOCATE 15,23:PRINT "D.P:";
980 Z=(T<11)*(J$="You")
990 COLOR Z:LOCATE 28,20:PRINT "1":LOCATE 26,21:PRINT "6 ┌─┐2"
1000 LOCATE 26,22:PRINT "5 └─┘3":LOCATE 28,23:PRINT "4";:RETURN
1010 REM ______________ You
1020 TU=TU+1:J$="You":GOSUB 870:C=2:FOR T=0 TO 10:IF HP(T)<1 THEN 1170
1030 LOCATE MX(T),MY(T):COLOR 0,6,1:PRINT C$(T)
1040 COLOR 6,0,1:GOSUB 850:PRINT C$(T);:COLOR 7,,0:PRINT ":";N$(T)
1050 GOSUB 950:COLOR 7:LOCATE 4,22:PRINT HP(T);"/";H(T):LOCATE 4,23:PRINT M(T);
```

▼《写真4》13ターンで敵司令部を爆破！どうだ

▲《写真3》ちょっと苦戦しているもようだが

SIMULATION GAMEのプログラム・リスト

```
100 REM ______________ Initialize
110 COLOR 7,0,0:CLS:POKE $CA00,4:POKE 0,0:TEMPO 109:CLEAR $7FFF:RANDOMIZE
120 DIM N$(12),H(12),A(12),D(12),M(12),HP(12),MX(12),MY(12)
130 DIM EM(12),EP(12),EX(12),EY(12),C$(12),E$(12)
140 L=5+(STICK(0)=ASC("h"))*5+(STICK(0)=ASC("e"))*(-5)
150 REM ______________ Data read
160 RESTORE 250:FOR I=0 TO 12 STEP 2:READ C$(I),E$(I):NEXT
170 FOR I=1 TO 11 STEP 2:C$(I)=C$(I+1):E$(I)=E$(I+1):NEXT
180 RESTORE 270:FOR I=0 TO 12:READ N$(I),H(I),A(I),D(I):NEXT
190 IF PEEK($C00B)=62 THEN 210
200 RESTORE 410:FOR I=$C000 TO $C0FF:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
210 RESTORE 590:FOR I=0 TO 12:READ MX(I),MY(I):NEXT
220 FOR I=0 TO 12:READ EX(I),EY(I):NEXT
230 FOR I=0 TO 12:HP(I)=H(I):EP(I)=H(I)+L:M(I)=0:EM(I)=0:NEXT:GOSUB 2090
240 REM ______________ Character data
250 DATA '!"',"0/","#$","21","%&","43","'(","65",")*","87","+,",":9","-.","<;"
260 REM ______________ Status data
270 DATA Headquarters,30,11,12
280 DATA Fighter-A,20,8,7
290 DATA Fighter-B,20,7,8
300 DATA Heli-A,15,8,5
310 DATA Heli-B,15,5,8
320 DATA Tank-A,25,9,8
330 DATA Tank-B,25,8,10
340 DATA Armored car-A,18,7,6
350 DATA Armored car-B,18,6,7
360 DATA Soldier-A,10,5,3
370 DATA Soldier-B,10,3,5
380 DATA Cannon-A,5,15,15
390 DATA Cannon-B,5,15,15
400 REM ______________ PCG data
410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
420 DATA 00,00,fc,3e,0f,03,ff,3f,05,07,02,06,8e,fe,ff,ff
430 DATA 00,00,00,0f,23,ff,00,00,0f,3c,79,ff,87,f8,7c,3f
440 DATA 7f,04,7f,e8,c8,c8,7f,44,c0,00,e1,71,7f,e1,c0,00
450 DATA 80,60,19,07,02,0f,15,0f,00,30,f8,7c,fe,ff,55,fe
460 DATA 00,03,fe,0c,1f,19,09,06,f8,fc,44,46,ff,f3,12,0c
```

★つぐ美さんはなぜいつも美しい(？)のですか？（群馬県伊勢崎市・ひとみちゃんが好き14才）……【影：顔をださないからさ！一同：うんうん。つぐ美：失礼ね，美人って言葉だけでも美人なのよ，すごいでしょー。】

がかかりました。あと，砲台で攻撃するとき，1，2，3…9のつぎが「：」(コロン) になってますが，あまり深く考えずにコロンとねころびながらやってください。

最後に，リストを見れば誰でもわかるかくしコマンドを入れておきましたので，それも利用しよう。

●参考

- X1の大戦略
- '87年5月号のFORCEⅡ
- 昔ハドソンがだしていたらしいSTAR TREK

★　★

```
1060 LOCATE 19,22:PRINT A(T):LOCATE 19,23:PRINT D(T);:IF T>10 THEN RETURN
1070 REM _______________ You move
1080 PICK P:IF P=32 THEN 1350
1090 IF P<48 OR P>54 THEN 1080
1100 IF P=48 THEN 1150
1110 ON P-48 GOSUB 750,760,770,780,790,800
1120 IF PEEK($C100+MX(T)+X+(MY(T)+Y)*32)<>32 THEN 1080
1130 IF MX(T)+X<1 OR MX(T)+X>28 OR MY(T)+Y<1 OR MY(T)+Y>18 THEN 1080
1140 LOCATE MX(T),MY(T):PRINT "  ":MX(T)=MX(T)+X:MY(T)=MY(T)+Y
1150 LOCATE MX(T),MY(T):COLOR 6,,1:PRINT C$(T):SOUND 100,2
1160 HP(T)=HP(T)+(HP(T)<H(T))*(MX(T)=28 AND (MY(T)=2 OR MY(T)=18))
1170 GOSUB 1880:NEXT
1180 REM _______________ Your cannon
1190 FOR T=11 TO 12:IF HP(T)<1 THEN 1330
1200 GOSUB 1040:FOR I=48 TO 58:IF EP(I-48)<1 THEN 1220
1210 LOCATE EX(I-48),EY(I-48):PRINT CHR$(I)
1220 NEXT
1230 PICK P:IF P<48 OR P>58 THEN 1230
1240 E=P-48:IF EP(E)<1 THEN 1230
1250 M=INT((SQR((MX(T)-EX(E))^2+(MY(T)-EY(E))^2))/3):GOSUB 850
1260 COLOR 2,,1:PRINT E$(E);:COLOR 7,,0:PRINT ":";N$(E):COLOR 6:PRINT "Reach:";M
1270 IF M>6 THEN COLOR 1:PRINT "Failed!!":GOSUB 890:GOTO 1300
1280 GOSUB 840:EP(E)=EP(E)-DM:X=EX(E):Y=EY(E):Z$=E$(E):GOSUB 900
1290 IF EP(E)<1 THEN GOSUB 920
1300 COLOR 2,,1:FOR I=0 TO 12:IF EP(I)<1 THEN 1320
1310 LOCATE EX(I),EY(I):PRINT E$(I)
1320 NEXT:GOSUB 860:GOSUB 1880
1330 NEXT:GOTO 1490
1340 REM _______________ You attack
1350 GOSUB 850:COLOR 6:PRINT N$(T);" Attack":GOSUB 980:E=-1
1360 PICK P:IF P=32 AND E<>-1 THEN 1430
1370 IF P<48 OR P>54 THEN 1360
1380 IF P=48 THEN 1030
1390 COLOR 2,,1:LOCATE 0,21:ON P-48 GOSUB 750,760,770,780,790,800
1400 FOR I=0 TO 12:IF MX(T)+X=EX(I) AND MY(T)+Y=EY(I) AND EP(I)>0 THEN E=I
1410 NEXT:IF E=-1 THEN 1360
1420 PRINT E$(E);:COLOR 7,,0:PRINT ":";N$(E);"...ENE:";EP(E):GOTO 1360
1430 GOSUB 850:COLOR 6:PRINT N$(T);" —X→ ";:COLOR 2:PRINT N$(E)
1440 X=EX(E):Y=EY(E):Z$=E$(E):GOSUB 900
1450 COLOR 6:LOCATE MX(T),MY(T):PRINT C$(T):GOSUB 820:DM=DM+INT(M(T)/3)
1460 PRINT DM:EP(E)=EP(E)-DM:M(T)=M(T)+1:IF EP(E)<1 THEN GOSUB 920
1470 GOSUB 860:GOTO 1170
1480 REM _______________ Enemy
1490 J$="Enemy":GOSUB 870:C=6:FOR T=0 TO 10:IF EP(T)<1 THEN 1760
1500 GOSUB 850:COLOR 2,0,1:LOCATE 0,20:PRINT E$(T);:COLOR 7,,0:PRINT ":";N$(T)
1510 GOSUB 950:COLOR 1:LOCATE 4,22:PRINT EP(T);"/";H(T)+L
1520 LOCATE 4,23:PRINT EM(T);:LOCATE 19,22:PRINT A(T):LOCATE 19,23:PRINT D(T);
1530 IF T>10 THEN RETURN
1540 IF EP(T)<(H(T)+L)/5+1 THEN 1690
1550 REM _______________ Enemy attack
1560 E=-1:H=40:FOR I=1 TO 6:ON I GOSUB 750,760,770,780,790,800:FOR J=0 TO 12
1570 IF EX(T)+X<>MX(J) OR EY(T)+Y<>MY(J) THEN 1600
1580 IF HP(J)>0 AND HP(J)<H THEN E=J:H=HP(J)
1590 IF H(J)=30 THEN E=J:H=0
1600 NEXT:NEXT:IF E=-1 THEN 1660
1610 GOSUB 850:COLOR 2:PRINT N$(T);" —X→ ";:COLOR 6:PRINT N$(E)
1620 X=MX(E):Y=MY(E):Z$=C$(E):GOSUB 900:GOSUB 820:DM=DM+INT(EM(T)/3)
1630 PRINT DM:HP(E)=HP(E)-DM:EM(T)=EM(T)+1:IF HP(E)<1 THEN GOSUB 920
1640 GOSUB 860:GOTO 1760
```

```
1650 REM _______________ Enemy move
1660 Z=INT(RND(1)*15+1):IF EP(T)<(H(T)+L)/5+1 THEN 1690
1670 ON Z GOSUB 760,760,760,760,760,760,770,770,770,770,770,770,750,780,810
1680 GOTO 1710
1690 Z=INT(RND(1)*11+1):ON Z GOSUB 790,790,790,790,800,800,800,800,750,780,810
1700 IF X=0 AND Y=0 THEN 1730
1710 IF PEEK($C100+EX(T)+X+(EY(T)+Y)*32)<>32 THEN 1660
1720 IF EX(T)+X<0 OR EX(T)+X>28 OR EY(T)+Y<1 OR EY(T)+Y>18 THEN 1660
1730 LOCATE EX(T),EY(T):PRINT "  ":EX(T)=EX(T)+X:EY(T)=EY(T)+Y
1740 COLOR 2,,1:LOCATE EX(T),EY(T):PRINT E$(T):SOUND 50,2
1750 EP(T)=EP(T)+(EP(T)<H(T)+L)*(EX(T)=1 AND (EY(T)=1 OR EY(T)=17))
1760 GOSUB 1880:NEXT
1770 REM _______________ Enemy's cannon
1780 FOR T=11 TO 12:IF EP(T)<1 THEN 1860
1790 GOSUB 1500:M=30:FOR I=0 TO 12:IF HP(I)<1 THEN 1820
1800 M1=INT((SQR((EX(T)-MX(I))^2+(EY(T)-MY(I))^2))/3)
1810 IF M>M1 THEN M=M1:E=I
1820 NEXT:IF M>6 THEN 1860
1830 GOSUB 850:COLOR 6,,1:PRINT C$(E);:COLOR 7,,0:PRINT ":";N$(E)
1840 COLOR 6:PRINT "Reach:";M:GOSUB 840:HP(E)=HP(E)-DM:X=MX(E):Y=MY(E):Z$=C$(E)
1850 GOSUB 900:IF HP(E)<1 THEN GOSUB 920:GOTO 1860
1860 GOSUB 860:GOSUB 1880:NEXT:GOTO 1020
1870 REM _______________ Game end
1880 Z=0:Z=(EP(0)<1)+(HP(0)<1)*2:IF Z<>0 THEN 1900
1890 RETURN
1900 COLOR 2,0,0:FOR I=6 TO 16:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT
1910 BEEP:FOR I=1 TO 2000:POKE $CA00,0:POKE $CA00,C:NEXT
1920 FOR I=0 TO 31 STEP 4:COLOR 6:LOCATE I,7:PRINT H$:COLOR 2
1930 LOCATE I+1,8:PRINT MID$("GAMEOVER",I/4+1,1):NEXT
1940 COLOR 7:PRINT:IF Z=2 THEN 2000
1950 REM _______________ You win
1960 PRINT TU;"Turnﾃﾞ ﾃｷ ｼﾚｲﾌﾞ ﾊﾞｸﾊ｡"
1970 S=(30-TU)*100:FOR I=0 TO 12:S=S+HP(I)*10+M(I)*5:NEXT:COLOR 5:PRINT S;"ﾃﾝ"
1980 BEEP 1:FOR I=200 TO 10 STEP -2:POKE $C83B,I:NEXT:BEEP 0:GOTO 2040
1990 REM _______________ Enemy win
2000 PRINT "        ｼﾚｲﾌﾞﾊ ﾊﾞｸﾊ ｻﾚﾀ｡"
2010 COLOR 1:PRINT:PRINT " ｱﾅﾀﾊ ﾃｷ ｸﾞﾝﾀｲﾉ ﾎﾘｮﾄﾅﾘ, ﾓｳ ﾆﾄﾞﾄ"
2020 PRINT "  ｿｺｸﾉ ﾂﾁｦ ﾌﾑｺﾄﾊ ﾅｲﾃﾞｱﾛｳ.....":GOSUB 890
2030 REM _______________ Try again?
2040 LOCATE 3,15:COLOR INT(RND(1)*7+1):PRINT "Try Again? [YES]-1 [NO]-2":PICK P
2050 IF P=49 THEN RUN
2060 IF P=50 THEN POKE $CA00,0:COLOR 7,0,0:CLS:END
2070 GOTO 2040
2080 REM _______________ Title
2090 CLS:LOCATE 0,2
2100 PRINT "┌─         ┐                ";
2110 PRINT "│  ゜       │    ┐ ゜        ";
2120 PRINT "└┐ ┐ ┼┐ ┐ ┐ │ ┌┤ ┼ ┐ ┌┐ ├┐";
2130 PRINT "  │ │ │││ │ │ │ │ │ │  │ │ │ │ │";
2140 PRINT "└┘ ┴ ┴└└ └┴ ┴ └┴ └┘ ┴ └┘ ┴ └";:GOSUB 860
2150 COLOR 5:FOR J=28 TO 31:LOCATE J,7:PRINT MID$("ｹﾞ±4",J-27,1):GOSUB 890:NEXT
2160 COLOR 6:LOCATE 2,12:PRINT "Copy right 1989  by D.Suzuki"
2170 COLOR 2:LOCATE 10,20:PRINT "HIT ANY KEY"
2180 PICK P:IF P=0 THEN 2180
2190 RETURN
2200 REM    SIMULATION GAME
2210 REM Programed by D.Suzuki
```


★サークはマイクロキャビン初のRPGと言ってるけど，以前「ぎゃるっぱくらぶ」というRPGがでていたのを果たして何人覚えているか。(三重県鈴鹿市・日米半導体摩擦16才)……【影：14142.1人ぐらいかな？】

MSX/MSX2/MSX2+(8K)用

2人でも遊べるスポーツ・ゲーム

とびだせ！バトミントン

吉村　光司

MSX

◉STORY

ヤンバルクイナは朝起きると，テニスがしたくなった。しかし，テニスの道具がないので，バトミントンをすることにした。

◉遊びかた

◦2人でするとき

ジョイパッドが一つ必要です。ジョイパッドを端子1に差して，パッドのトリガ1を押すとはじまります。このとき，プレイヤー1はカーソル・キーでスカイブルーヤンバルクイナを，プレイヤー2はパッドでレモンイエローヤンバルクイナを動かします。

◦1人でするとき

スペース・キーを押すと，すぐにはじまります。このとき，あなたはレモンイエローヤンバルクイナを動かします。

◉操作方法

カーソル・キーまたはパッドの左右でそれぞれのヤンバルクイナを動かし，スペース・キーまたはトリガ1でジャンプします。

羽根（シャトルのことです）が体の一部に触れているときに，上を押すと，低くて遠くへ飛ばす打ちかたができ，下を押すと，高くて近くへ落ちる打ちかたができます。

ジャンプしているときに打つと，アタックができます。そのときも，上を押すと遠くに，下を押すと手前に落とせます。

◉サーブの打ちかた

ゲームをスタートすると，スカイブルーヤンバルクイナにサーブ権があります。アタックやレシーブと同じように，上か下を押すと，距離を調整できます。

◉判定について

判定は「みずいろ！」・「きいろ！」・「のうかうんと」のどれかがでます。「のうかうんと」は，まん中の線のあたりに落ちたときにでます。

判定がでたあとで，スペース・キーかトリガ1を押すとゲームが進行します。

◉勝敗について

先に15点取ったほうが勝ちですが，試合が長くなると「たいむおーばー」となり，点の高いほうが勝ちとなります。

◉最後に

羽根は左右の端（はし）にくると，はね

《第1表》変数表

変数	内容
SA	サーブ権
T1, T2	得点
X, Y	プレイヤー1の座標
V, W	プレイヤー2の座標
K1, K2	ジャンプの判定用
Z1, Z2	プレイヤーのY軸増加量
BX, BY	羽根の座標
Z	羽根のY軸増加量
BV	羽根のX軸増加量
SP	羽根の向き（スプライト用）

▲〈写真1〉タイトル画面。1人用はスペース・キー。2人用はトリガボタンを押す

▼〈写真2〉1人用の場合，自分は黄色(右側)だ。相手のサーブ

▲〈写真3〉それジャンプ！おっとタイミングが合わない。あれーっ

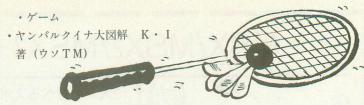
▼〈写真4〉15点先取制。くーっ，ストレートで負けてしまったのね

★PC-88FAのシステム・ディスクと日本語のシステム・ディスクを壊してしまったんですけど，購入方法は？(山形県鶴岡市・早坂正夫美16才)……【編：NECのインフォメーションセンターに問い合わせたら？】

返るので気をつけましょう。この原稿は，K氏に無理矢理押しつけられたK・Iが書いています。

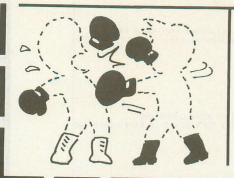
●参考

・ベーマガに載っているスポーツ・ゲーム

・ヤンバルクイナ大図解 K・I著（ウソTM)

とびだせ!バトミントンのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2:DEFINTA-Z:COLOR15,4,4:CLS:WIDTH32:KEYOFF:PRINT "      WAIT !"
20 FORI=776TO783:VPOKEI,&B00011000:NEXT:VPOKE8204,&HF2:VPOKE8205,&H22
30 FORI=0TO4:READA$:B$="":FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
40 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
50 '●●●●● Title ●●●●●
60 CLS:LOCATE1,16:PRINT"ahhhhhhhhhhhahhhhhhhhhhhhha":PLAY"s3m15000t255"
70 SA=0:T1=0:T2=0:MI=0:PUTSPRITE0,(8,110),7,2:PUTSPRITE1,(224,110),10,3
80 LOCATE5,3:PRINT"とびだせ! ば と み ん と ん !":LOCATE4,10:PRINT"ひとりよう-すぺえすきい":LOCAT
E4,12:PRINT"ふたりよう-とりが あぼたん をおすべし!":PLAY"l8o6co5cco7cro4cceo3eo4co5c."
90 PUTSPRITE2,(4,9),15,0:PUTSPRITE3,(224,9),15,1:FORI=0TO1:I=(PLAY(0))+1:NEXT
100 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN PUTSPRITE3,(0,209),0,0 ELSE 100
110 IF STRIG(0) THEN PL=1:O=0 ELSE IF STRIG(1) THEN PL=0:O=1
120 A$=STRING$(32,32):LOCATE0,3:PRINTA$:LOCATE0,10:PRINTA$;A$;A$:GOSUB520
130 '●●●●● Game start ●●●●●
140 PLAY"S3M1000T255L8C","O6T180V15C2":X=8:V=224:Y=110:W=Y:K1=0:K2=0
150 PUTSPRITE0,(X,Y),7,2:PUTSPRITE1,(V,W),10,3
160 BY=102:IF SA=0 THEN BX=24:B=1:SP=1 ELSE BX=208:B=-1:SP=0
170 PUTSPRITE2,(BX,BY),11,SP:LOCATE13,6:PRINT "さ-ぶ!"
180 S=STICK(SAXORPL):IFSA=0ANDPL=1THEN S=INT(RND(1)*2)*4+1:FORI=0TO1000:NEXT
190 IF S=1 THEN Z=-10:BV=8*B:PLAY"o6co4":GOTO 210
200 IF S=5 THEN Z=-12:BV=5*B:PLAY"o3co4" ELSE 180
210 LOCATE 13,6:PRINT "      ":LOCATE 11,0:PRINT "ばとみんとん!"
220 ON PL GOTO 410:S1=STICK(0):X=X+((S1=7ANDX>8  )-(S1=3ANDX<104))*6
230              S2=STICK(O):V=V+((S2=7ANDV>128)-(S2=3ANDV<224))*6
240 ON PL GOTO 430:IF STRIG(0) AND K1=0 THEN K1=1:Z1=-12
250              IF STRIG(O) AND K2=0 THEN K2=1:Z2=-12
260 ONK1GOSUB 320:ONK2GOSUB 340:PUTSPRITE0,(X,Y),7,2:PUTSPRITE1,(V,W),10,3
270 BX=BX+BV:BY=BY+Z:Z=Z+1:PUTSPRITE2,(BX,BY),11,SP:IFBX<8ORBX>224THENBV=-BV
280 IF ABS(X-BX)<16 AND ABS(Y-BY)<16 THEN ONS1GOTO360,290,290,290,370
290 IF ABS(V-BX)<16 AND ABS(W-BY)<16 THEN ONS2GOTO380,220,220,220,390
300 IF BY>116 THEN 450 ELSE IF Z>10 THEN SP=4
310 MI=MI+1:IF MI=1000 THEN PRINT"    たいむお-ば-! ";:GOTO 510 ELSE 220
320 Y=Y+Z1:Z1=Z1+1:IF Z1=13 THEN K1=0
330 RETURN
340 W=W+Z2:Z2=Z2+1:IF Z2=13 THEN K2=0
350 RETURN
360 PLAY"o5co4":BV= 8:Z=- 9:SP=1:IF K1=1 THEN Z=5:BV= 10:GOTO 290 ELSE 290
370 PLAY"o3co4":BV= 4:Z=-13:SP=1:IF K1=1 THEN Z=5:GOTO 290 ELSE 290
380 PLAY"o5co4":BV=-8:Z=- 9:SP=0:IF K2=1 THEN Z=5:BV=-10:GOTO 220 ELSE 220
390 PLAY"o3co4":BV=-4:Z=-13:SP=0:IF K2=1 THEN Z=5:GOTO 220 ELSE 220
400 '●●●●● しこう る-ちん ●●●●●
410 IFABS(X-BX)<16ANDABS(Y-BY)<16THENS1=INT(RND(1)*2)*4+1ELSEIFBX<160ORABS(Z2)>3
THENX=X+((BX-8<XANDX>8)-(BX-8>XANDX<104))*8ELSEX=X+SGN(56-X)*6
420 GOTO 230
430 IF RND(1)*6<4 AND K1=0 AND SP=0 AND X<BX AND BX>79 THEN IF Z=0 OR Z=5 AND W<
60 AND RND(1)*2<1 THEN K1=1:Z1=-12
440 GOTO 250
450 '●●●●● Miss ! ●●●●●
460 IF BX>128 THEN A$="みずいろ!":IF SA=0 THEN T1=T1+1 ELSE SA=0
470 IF BX<104 THEN A$="きいろ ! ":IF SA=1 THEN T2=T2+1 ELSE SA=1
480 IF BX<129 AND BX>103 THEN A$="の-かうんと!"
490 LOCATE13,5:PRINTA$:GOSUB 510:PLAY"o2co3co4co5co6co4"
500 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 500 ELSE LOCATE13,5:PRINT"          ":GOTO 140
510 '●●●●● Score ! ●●●●●
520 LOCATE 1,1:PRINT "みずいろ";T1:LOCATE 23,1:PRINT"きいろ";T2
530 A$="きいろ":IF MI=600ORT1=15ORT2=15 THEN IF T1>T2 THEN A$="みずいろ":GOTO 550
540 IF T1=T2 AND MI=600 THEN A$="ひきわけ-":GOTO 570 ELSE RETURN
550 LOCATE4,8:PRINT A$;" の かち !";:A=ABS(T1-T2):IF A=1 THEN A$="ぎりぎりだぜ!"
560 IF A>1 AND A<5 THEN A$="いいあせ かいた!" ELSE IF A>5 THEN A$="まだまだ あまい!"
570 PRINT A$:PLAY"cccdddeeec":X=8:Y=110:V=224:W=Y:Z=-10
580 FORI=0TO100:PUTSPRITE0,(X,Y),7,2:PUTSPRITE1,(V,W),10,3:X=X+2:V=V-2
590 IF T1>T2 THEN Y=Y+Z ELSE IF T2>T1 THEN W=W+Z ELSE Y=Y+Z:W=W+Z
600 Z=Z+1:IF Z=11 THEN Z=-10:NEXT ELSE NEXT:GOTO 60
610 '●●●●● Sprite data ●●●●●
620 DATA 00000000037CF5FCFCF57C0300000000000000639C103DC0301D601C139060000
630 DATA 0000609C83C02EC0405780839C6000000000000000C03EAF3F3FAF3EC000000000
640 DATA 03070707070301F73F1F3F3F3F1F1F07C0E0A0BCE0C0C0E0F8F8FCFCFCF8F8E0
650 DATA 0307053D070301071F1F3F3F3F1F1F07C0E0E0E0E0C0C0E7FCF8FCFCFCF8F8E0
660 DATA 1825252522101212 0A0A080705070703D82404242448480850501 0E0A0E0E0C0
```


★ついにPC-98RX2を買った！ところで98用のプログラム集はないのですか？（千葉市・寺元武司15才）……【編：もう少し98ユーザーのパワーが集まれば，そう待たされることもないとおもうよ。影：立ちあがれ！98ユーザー。】

MSX/MSX2/MSX2+(8K)用

二つのモードがあるボクシング・ゲーム

The Bruiser（ザ ブルーザー）

石川　修

★遊びかた

2人で遊ぶボクシング・ゲームです。

まず，モードを選んでください。しばらくすると，タイトルがでますので，何かキーを押してください。ゲームがはじまります。

1プレイヤーはキーボードで赤いボクサーを，2プレイヤーはジョイスティックで青いボクサーを操作します。

ボクサーはカーソル・キーで左右に動かし，スペース・キーでストレート，上を押しながらスペース・キーでアッパーをだします。

ストレートをよけるには後ろにさがり，アッパーをよけるには下のキーを押してしゃがんでください。

そして相手のパワーを1以下にすればダウンしますので，相手を3回ダウンさせれば勝ちになります。

★プログラムについて

とくに変わったことはしていないので，普通に打ち込めばけっこうです。

プログラムの流れなどは，REM文を見ればだいたいわかると思います。

★最後に

書き忘れましたが，画面上の数字は，残りのパワーと，何回ダウンしたかを表しています。

●参考にしたもの

・不思議プログラム集　アスキー出版部

《第1表》変数表

変数	内容
PX, PY	1プレイヤーの座標
QX, QY	2プレイヤーの座標
D1	1プレイヤーのダメージ
D2	2プレイヤーのダメージ
K1	1プレイヤーが何回ダウンしたか
K2	2プレイヤーが何回ダウンしたか
X(n), Y(n), P, Q	スプライトの補助
S	1プレイヤーがどの方向にキーを押したか
T	2プレイヤーがどの方向にキーを押したか
M$(n)	メッセージ
M	モードが1か2か

MODE SELECT
1-SMALL
2-BIG

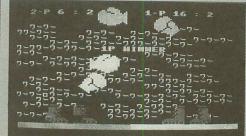
▲〈写真1〉まずはモードを選ぼう

▲〈写真2〉するとタイトル画面がでる

▲〈写真3〉これがSMALLモードだ

▲〈写真4〉いいでしょ，このBIGモード

▲〈写真5〉1プレイヤーの勝ち。ワー!

★BASIC講座はすごく役立ちます。Dr. Dが死ぬまで続けてください——と言ってもそう長くありませんね。(千葉県松戸市・若林英記12才)……【影：Dr.が死んだらその後は私が……ねェ。Dr. D：ねェじゃない!!】

```
10 '●●●●● ｼｮｷ1 ●●●●●
20 CLEAR:COLOR 14,1,1:SCREEN 1:WIDTH 32:DEFINT A-Z:KEY OFF
30 LOCATE 10,10:PRINT "MODE SELECT";
40 LOCATE 12,12:PRINT "1-SMALL";
50 LOCATE 12,14:PRINT "2-BIG";
60 I$=INKEY$:IF I$="" OR I$<"1" OR I$>"2" GOTO 60
70 M=VAL(I$):SCREEN 1,1+M,0:R=RND(-TIME)
80 FOR I=5 TO 11:VPOKE &H2000+I,&H21:NEXT:I1=0:I2=1:GOSUB 680:GOSUB 690
90 N(1)=16:M(2)=128:P=0:Q=0:PX=200:PY=167+N(M):D1=100:D2=100
100 PX=200:PY=167+N(M):QX=40:QY=167+N(M)
110 '●●●●● 1-P ●●●●●
120 S=STICK(0):PA=0:Y1=0:P=0
130 IF S=3 AND PX<224 THEN PX=PX+8:P=4:PA=1
140 IF S=7 AND PX>QX+32+M(M) THEN PX=PX-8
150 IF S=5 THEN P=3:Y1=22
160 IF STRIG(0)=0 OR S=5 OR S=3 GOTO 200
170 D1=D1-2:P=5:GOSUB 620:P=1
180 IF S<>1 AND Q<>4 AND PX-QX<41+M(M) THEN D2=D2-7:X2=8:GOSUB 400
190 IF S=1 THEN P=2:PA=1:IF Q<>3 AND PX-QX<33+M(M) THEN D2=D2-10:X2=8:GOSUB 400
200 GOSUB 620:PUT SPRITE 3,(PX*M,PY-16),6,3
210 PUT SPRITE 4,((PX+16)*M,PY-16),6,4
220 '●●●●● 2-P ●●●●●
230 T=STICK(1):QA=0:Y1=0:Q=0
240 IF T=3 AND QX<PX-32-M(M) THEN QX=QX+8
250 IF T=7 AND QX>32/M THEN QX=QX-8:Q=4:QA=1
260 IF T=5 THEN Q=3:Y1=22
270 IF STRIG(1)=0 OR T=5 OR T=7 GOTO 310
280 D2=D2-2:Q=5:GOSUB 650:Q=1
290 IF T<>1 AND P<>4 AND PX-QX<41+M(M) THEN D1=D1-7:X1=8:GOSUB 400
300 IF T=1 THEN Q=2:QA=1:IF P<>3 AND PX-QX<33+M(M) THEN D1=D1-10:X1=8:GOSUB 400
310 GOSUB 650:PUT SPRITE 7,(QX*M,QY-16),6,8
320 PUT SPRITE 8,((QX-16)*M,QY-16),6,9
330 IF D1<1 OR D2<1 GOTO 450
340 LOCATE 2,1:PRINT"2-P";D2;":";K2;SPC(6);"1-P";D1;":";K1;
350 CO=CO+1:IF CO<10 GOTO 380
360 CO=0:LOCATE RX,RY:PRINT SPC(12);
370 RX=RND(1)*20:RY=RND(1)*18+4:LOCATE RX,RY:PRINT M$(RND(1)*5);
380 GOTO 120
390 '●●●●● ﾋｯﾄ ●●●●●
400 IF PX+X1<224 THEN PX=PX+X1
410 IF QX-X2>32/M THEN QX=QX-X2
420 SOUND 0,255:SOUND 1,15:SOUND 7,16:SOUND 8,16:SOUND 12,6:SOUND 13,0
430 X1=0:X2=0:RETURN
440 '●●●●● ﾀﾞｳﾝ ●●●●●
450 Y1=44:IF D1<1 THEN P=4:GOSUB 620:D1=D1+(3-K1)*15:K1=K1+1:K=K1
460 IF D2<1 THEN Q=4:GOSUB 650:D2=D2+(3-K2)*15:K2=K2+1:K=K2
470 FOR C=1 TO K*3+1:LOCATE 12,8:PRINT "COUNT";C;:FOR I=0 TO 800:NEXT I,C
480 IF K>2 GOTO 530
490 Y1=0:P=0:GOSUB 620:Q=0:GOSUB 650
500 LOCATE 12,8:PRINT "FIGHT !";:FOR I=0 TO 3000:NEXT
510 LOCATE 12,8:PRINT SPC(8);:GOTO 100
520 '●●●●● K.O ●●●●●
530 IF K1>2 THEN M$="2P WINNER"
540 IF K2>2 THEN M$="1P WINNER"
550 IF K1>2 AND K2>2 THEN M$="  DRAWN  "
560 SOUND 7,56
570 PLAY"T100V15L8O5CR16C16O4A4.BO5CO4GAR16F16G2T150EFGT100A4A4BABR16G16O5C2."
580 FOR I=0 TO 100:LOCATE RND(1)*28,RND(1)*18+4:PRINT M$(5);
590 I$=INKEY$:NEXT:LOCATE 12,8:PRINT M$;
600 IF INKEY$="" GOTO 600 ELSE RUN
610 '●●●●● ｻﾌﾞ ●●●●●
620 PUT SPRITE 0,(PX*M-X0(P),PY-Y0(P)+Y1*M),8,0+PA
630 PUT SPRITE 1,(PX*M-8,PY-76*M+Y1*M),8,2
640 RETURN
650 PUT SPRITE 5,(QX*M+X0(Q),QY-Y0(Q)+Y1*M),4,5+QA
660 PUT SPRITE 6,(QX*M+8,QY-76*M+Y1*M),4,7
670 RETURN
680 VPOKE &H2010+I1,&H44:VPOKE &H2010+I2,&H88:RETURN
690 '●●●●● ｼｮｷ2 ●●●●●
700 FOR I=0 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 31
710 VPOKE &H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
720 FOR A=&H180 TO &H2D7:VPOKE A,VPEEK(A) OR VPEEK(A)/2 OR VPEEK(A)/4:NEXT
730 FOR I=0 TO 5:READ X0(I),Y0(I)
740 X0(I)=X0(I)*M:Y0(I)=Y0(I)*M:NEXT
750 FOR I=0 TO 5:READ A$:L=LEN(A$)-1:FOR J=0 TO L
760 A=ASC(MID$(A$,J+1,1))-1:M$(I)=M$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
770 '●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●
780 LOCATE ,5:PRINT "   THE":PRINT
790 PRINT "   ●●●
800 PRINT "   ●  ●
810 PRINT "   ●  ●ぃぃ●●  ぃぃ●  ぃぃ  ●●
820 PRINT "   ●●  ぃぃ  ●●ぃ     ぃ  ぃ●●
830 PRINT "   ●  ●ぃ    ●●  ぃ  ●ぃぃぃぃ●
840 PRINT "   ●  ●ぃ    ●●   ぃ●ぃ     ●
850 PRINT "   ●●●  ぃ   ●●  ぃぃ  ●  ぃぃぃ●
860 LOCATE 10,17:PRINT "HIT ANY KEY"
870 I1=-(I1=0):I2=-(I2=0):GOSUB 680
880 IF INKEY$="" GOTO 780
890 CLS:LOCATE 0,23:PRINT STRING$(16,"●");STRING$(15,"ぃ");:VPOKE &H1AFF,136
900 RETURN
910 '●●●●● ﾃﾞｰﾀ ●●●●●
920 DATA 03073779FEFFFFFFFFFF7F7F1F07000080E0F0F17BFFFFFFFFFFFFFFBF1C00000
930 DATA 0F1F3F7F7F7F7F7F7F3F3F1F0F03000080C0E080707878BCDCFCFFFEFCF86040
940 DATA 030F1F3F3F7F7F7F7F7E3D130700000080C0E0C0B078787C3CDEFFFEFCF83020
950 DATA 0000000000000000000000000F1F3F253F007E007E5EBE7E5EBE7E7EFEFEFEFE52FE
960 DATA 00030001010201000102000F1F3F253F00F000F878F8F8BC7CFCFC7EF2DE78E0
970 DATA 01070F8FDEFFFFFFFFFFFFDF8F03000000E0EC9E7FFFFFFFFFFFFFEFEFEF8E00000
980 DATA 010307010E1E1E3D3B3FFF7F3F1F0602F0F8FCFEFEFEFEFEFEFEFCFCF8F0C00000
990 DATA 010307030D1E1E3E3C7BFF7F3F1F0C04C0F0F8FCFCFEFEFEFE7EBCC8E0000000
1000 DATA 007E007F7A7D7E7A7DVﾚｳﾑ3ｴ3ｴ34ﾍﾐ7F000000000000000000000F0F8FCA4FC
1010 DATA 000F001F1E1F1F3D3E3F3F7E4F7B1E0700C000808040800080400 0F0F8FCA4FC
1020 DATA 12,60,34,82,25,82,12,60,10,90,-6,65
1030 DATA とくひへりへりち°",イーヒたアけりんそ",セナロアナ",ヒ°キユワア",ちちこ・ちちこ・ちちこア,ンアンア
```

★この雑誌は「わかる……雑誌」という題目なのだからDr. Dのちょっと背のびのBASIC講座みたいなコーナーをもっと増やしてほしい。(埼玉県浦和市・高橋幸仁16才)……【編：そうだね。みんなはどう思う？】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用

ブロックを反転させて出口へ急げ

はんてんパズル

関尾　守正

◆遊びかた

カーソル・キーで妖精(ようせい)を動かします。移動方向は左右とななめ上と落下です。スペース・キーで白いブロックが反転します。

ブロックは足場になりますが，通ることはできません。反転したブロックは通ることはできますが足場にはなりません。青いブロックは常に足場になります。

反転をくり返して階段まで移動すれば面クリアです。ギブアップはGキーで，ギブアップするたびにチャンスが減っていき，チャンスがなくなったらゲーム・オーバーです。全6面あります。

◆プログラム

データの圧縮に失敗し，だらだらと長く見にくいデータになってしまったのは残念でした。それと，スピードの問題がありました。最初のキャラクターやスプライト，面データの定義の部分，面を書くところが速くなりませんでした。妖精の移動もかなりキツイものがあり，ウエイトどころか音も入っていません（本当は動くたびに音が入るはずだったが話にならなかった）。

よってゲーム・オーバーや面クリアの音まで切ってしまい，音なしのゲームになってしまったのがもっとも残念でした。

◆入力

パズルですから，面データとキャラクターの移動と反転のところは注意してください（とくに変数HAの入るところ）。

◆最後に

性質のちがう二つのものを反転させるという考えから生まれたゲームですが，プログラムにしてみるとけっこうむずかしかったところもあり，少し苦労しました。面を作るときもおもしろい面ができなくて大変でした。

しかし，ルールが簡単なこともあって，途中でプログラムが組めなくなったり，おもしろくなくなって中断してしまったりせず，一つのゲームとして完成したのはよかったと思います。

★

《第1表》変数表(主なもの)

変数	内容
PZ(X, Y, Z)	面データ
RO	ラウンド(面)数
CH	チャンス回数
FX, FY	妖精キャラクター系座標
X, Y	妖精グラフィック系座標
HA	反転フラグ

◀《写真1》スペース・キーでゲーム開始

◀《写真2》出口へ行くにはどうやったら？

◀《写真3》ブロックを反転させながら，ほらね

◀《写真4》3面です。アクション性も要求される

★ボクは常に思っているのですが，影さんは頭が悪いのになぜ電波新聞社に入れたのでしょう？影さんでさえ入れるとはもしかして電波新聞社のレベルは……。(宮城県角田市・遠藤周二16才)……【影：もちろん……。ん？】

はんてんパズルのプログラム・リスト

```
10 REM ●●● はんてんぱずる ●●●
20 KEYOFF:CLS:COLOR15,1,1
30 SCREEN1,2:WIDTH32
40 DIMPZ(14,9,6):RO=1:CH=3
50 LOCATE12,12:PRINT"おまちくだ さい"
60 RESTORE120
70 READAD,D$:IFAD=255THEN190
80 FORR=0TO7
90 D=VAL("&h"+MID$(D$,R*2+1,2))
100 VPOKEBASE(7)+AD+R,D
110 NEXTR:GOTO70
120 DATA8,0000001818000000
130 DATA16,817e7e7e7e7e7e81
140 DATA24,1f7040c080808080
150 DATA32,8080878780bfbfff
160 DATA40,f80e020301011f01
170 DATA48,ff00ffff00ffffff
180 DATA64,ffbdffffffffbdff,255
190 RESTORE250:AD=0
200 READD$:IFD$="@"THEN280
210 FORR=1TO31STEP2
220 D=VAL("&h"+MID$(D$,R,2))
230 VPOKEBASE(9)+AD,D
240 AD=AD+1:NEXTR:GOTO200
250 DATA0003000303010301081833000000000000,00c000c0c080c0801018cc0000000000
260 DATA03070707070f1f0f0303030303070707,c0e0e0e0e0f0f8f0c0c0c0c0c0e0e0e0
270 DATA000060707c3e0e003c38000000000000,0000060e3e7c70003c1c000000000000,@
280 RESTORE350
290 FORR=1TO6
300 READD$
310 FORDY=0TO9
320 FORDX=0TO14
330 PZ(DX,DY,R)=VAL(MID$(D$,DY*15+DX+1,1))
340 NEXTDX,DY,R
350 DATA00000004000000001111111111111030000000000000003022222232222220000000101000
000000023332000000000200000200000000300000003000011111000111110300000030300000 3
360 DATA00000000000002200000311100031110003000000030000000300000220000303000000000000
0303030000000033010003000000000030000003000001114000000030000000002000000300000000
365 DATA00000000000000000032000321203000100001000030203000003000300003000000030300
30001002010000030000200300300300200010000333403000000300120000320001230130120 31
370 DATA00000000001000000211001000202100000200212000030001000030020200000300200 00
003000100003000030002000010010100400201003000030300010200200002000000000000000000
380 DATA000000200001002002113313123330000200003203000000003221031313030100000 2033
032100010300103001031303003020000200302000100130033323303030032100302100003034
400 DATA0000304303000000013023323310000220313301323301111003230230023232103333 10
1333200300000230030303102310303031022030303030030311300300331200000000333000000
410 REM ●●● しょきが めん ●●●
420 COLOR1,1,1
430 FORR=0TO767
440 VPOKEBASE(5)+R,&H8
450 NEXTR
460 LOCATE1,1:PRINT" ﾁｬﾝｽ:      ROUND:     はんてんぱずる   "
470 GOSUB1310
480 COLOR15,1,1
490 VPOKEBASE(6),&HE1:VPOKEBASE(6)+1,&H4F
500 LOCATE9,11:PRINT"は ん て ん ぱ  ず  る"
510 LOCATE10,14:PRINT"HIT SPACE KEY"
520 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB1310ELSE520
530 REM ●●● ﾗｳﾝﾄﾞ かく ●●●
540 LOCATE8,1:PRINTCH:LOCATE17,1:PRINTRO
550 FORY=0TO9
560 FORX=0TO14
570 ONPZ(X,Y,RO)GOTO590,600,610,620
580 G1$="  ":G2$="  ":GOTO630
590 G1$="月月":G2$="月月":GOTO630
600 G1$="火火":G2$="火火":GOTO630
610 G1$="年年":G2$="年年":GOTO630
620 G1$="水金":G2$="木土"
630 LOCATEX*2+1,Y*2+3:PRINTG1$
640 LOCATEX*2+1,Y*2+4:PRINTG2$
650 NEXTX,Y
660 REM ●●● ようせい ばしょ ●●●
670 ON(RO-1)GOTO690,700,710,720,730
680 FX=7:FY=9:GOTO750
690 FX=0:FY=4:GOTO750
700 FX=6:FY=9:GOTO750
710 FX=14:FY=7:GOTO750
720 FX=0:FY=9:GOTO750
730 FX=8:FY=0
740 REM ●●● ようせい かく ●●●
750 X=FX*16+8:Y=FY*16+24
760 PUTSPRITE0,(X,Y),10,0
770 PUTSPRITE1,(X,Y),6,1
780 REM ●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ●●●
790 IFPZ(FX,FY,RO)=4THEN1250
800 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB1050
810 KI$="":KI$=INKEY$
820 IFKI$="G"ORKI$="g"THEN1180
830 IFFY=9THEN870
840 IFPZ(FX,FY+1,RO)=3THEN870
850 IF(PZ(FX,FY+1,RO)+HA)=2THEN870
860 FY=FY+1:GOTO750
870 ST=0:ST=STICK(0)
880 ONSTGOTO750,890,930,750,750,750,970,1010:GOTO750
890 IFFX=14ORFY=0THEN750
900 IF(PZ(FX+1,FY-1,RO)+HA)=2THEN750
910 IFPZ(FX+1,FY-1,RO)=3THEN750
920 FX=FX+1:FY=FY-1:GOTO750
930 IFFX=14THEN750
940 IF(PZ(FX+1,FY,RO)+HA)=2THEN750
950 IFPZ(FX+1,FY,RO)=3THEN750
960 FX=FX+1:GOTO750
970 IFFX=0THEN750
980 IF(PZ(FX-1,FY,RO)+HA)=2THEN750
990 IFPZ(FX-1,FY,RO)=3THEN750
1000 FX=FX-1:GOTO750
1010 IFFX=0ORFY=0THEN750
1020 IF(PZ(FX-1,FY-1,RO)+HA)=2THEN750
1030 IFPZ(FX-1,FY-1,RO)=3THEN750
1040 FX=FX-1:FY=FY-1:GOTO750
1050 REM ●●● はんてん ｻﾌﾞ ●●●
1060 IF(PZ(FX,FY,RO)-HA)=1THENRETURN
1070 IFHA=0THENRESTORE1160ELSERESTORE1170
1080 FORR=0TO7
1090 READD1$:D1=VAL("&h"+D1$)
1100 READD2$:D2=VAL("&h"+D2$)
1110 VPOKEBASE(7)+8+R,D1
1120 VPOKEBASE(7)+16+R,D2
1130 NEXTR
1140 IFHA=0THENHA=1ELSEHA=0
1150 RETURN
1160 DATA81,00,7e,00,7e,00,7e,18,7e,18,7e,00,7e,00,81,00
1170 DATA00,81,00,7e,00,7e,18,7e,18,7e,00,7e,00,7e,00,81
1180 REM ●●● ｷﾌﾞｱｯﾌﾟ ●●●
1190 GOSUB1310:CH=CH-1
1200 IFHA=1THENGOSUB1070
1210 IFCH<>-1THEN530
1220 LOCATE11,12:PRINT"GAME  OVER":CH=3
1230 IFRO>1THENRO=RO-1ELSERO=1
1240 GOSUB1310:GOTO500
1250 REM ●●● ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ●●●
1260 GOSUB1310:RO=RO+1
1270 IFRO=7THEN1360
1280 LOCATE10,12:PRINT"ROUND  CLEAR"
1290 IFHA=1THENGOSUB1050
1300 GOSUB1310:GOTO530
1310 REM ●●● がめんｸﾘｱ ●●●
1320 PUTSPRITE0,(-32,-32):PUTSPRITE1,(-32,-32)
1330 FORR=0TO19
1340 LOCATE1,22-R:PRINTSPC(30)
1350 NEXTR:RETURN
1360 REM ●●● ｴﾝﾄﾞ ●●●
1370 LOCATE23,21:PRINT"水金"
1380 LOCATE23,22:PRINT"木土"
1390 PUTSPRITE0,(120,168),10,0:PUTSPRITE1,(120,168),6,1
1400 FORR=104TO168
1410 PUTSPRITE2,(120,R),15,2
1420 NEXTR
1430 LOCATE11,12:PRINT"THANK YOU":LOCATE14,14:PRINT"THE END"
1440 X=120:Y=168
1450 X=X+INT(RND(1)*4)-2:Y=Y+INT(RND(1)*4)-2
1470 PUTSPRITE2,(X,Y-2),15,2:PUTSPRITE0,(X,Y),10,0
1480 PUTSPRITE1,(X,Y),6,1:PUTSPRITE2,(X,Y+2),15,2
1490 GOTO1450
```


★とうとつですが，ぼくってばかだと思います？（北海道北見市・青山義市14才）……【影：人生には知らないほうが幸せなことがたくさんあるんだ。私の口からはとても言えるわけが……。編：何を言ってるんだか!!】

MSX2/MSX2+(16K)用

(要FM PAC)

たし算+パズルはこんなゲーム

PUSHER —Part 2

SPM

ごあいさつ

今は昔，MZ-2500で動いていたパズルゲーム"PUSHER-2"ですっ！最近A1WXを買ったんで，早速移植してみました。

んで，移植サービスで画面EDITも付いてます。少し頭の体操はいかが？

遊びかた

RUNするとしばらくしてから，タイトルがでてきます。何かキーを押せばゲーム・スタートです(ただし，このとき[ESC]キーを押せばエディット・モードに移ります)。カーソル・キーで上下左右にEDY君を動かします。

0〜9の番号のついたブロックか，タイトルにでていたエクストラ・ストーンが進行方向にある場合はいっしょに押して進むことができます。

ただし，0〜9の番号のついたブロックは押して進む先にそれ以上大きな番号のついたブロックがあると押せなくなります。逆に，進む先に，それより小さい番号のブロックがあったときは，ブロックをつぶすことができます。このとき，押しているブロックの番号に，つぶしたブロックの番号が加算されます（ただし，下一桁のみ有効です)。

そうして，ゴールまでエクストラ・ストーンを運べば1面クリアです。どうしてもクリアできなくなったと思ったら[ESC]キーで面の最初からプレイできます。

チャンスは3回ね！

エディット・モード

せっかくなんで，エディット・モードを付けてみました。タイトル表示のとき[ESC]キーを押すと画面がクリアされて，カーソル・キーでボックス・カーソルが動きます。

[0]〜[9]のキーで数字のブロック，[.]でカベ，[,]でエクストラ・ストーン，[/]でゴール，[CR]でEDYクン，スペース・キーで空白を置きます。

《第1表》画面データをいじる場合の参考

140行	MA$( )を5面分定義
330行	ここで5面分のデータをMA$( )に読み込んでいる
930行	最終面をクリアしていたら*ALL_CLEARのルーチン（960行）へとぶ
変数RD	何面か？

《第2表》データの内容

0	スペース
1	かべ
2〜B	(0〜9の)ブロック
C	エクストラ・ストーン
D	ゴール
E	EDYクン

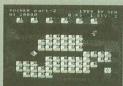
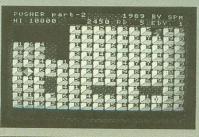
(一桁の16進数)

◀《写真1》タイトル画面。キャラの説明です

◀《写真2》ブロックをつぶしてエクストラ・ストーンを運ぶ

◀《写真3》ほらね。うまく道を作ってよっこらしょ。これでクリア

◀《写真4》5面です。この数字ブロックの山はなんなんだい

◀《写真5》ちゃんちゃん，ゲーム・オーバー画面

★キキとつぐ美さんを一緒にするのはかまわないけど，ジジと影さんを一緒にすることは絶対何かまちがっている。(埼玉県入間市・トンボの友達16才)……【影：ジジイはDr.でしょ。私はトンボだよね。Dr.D：イだけよけいじゃ。】

エディットが終われば[ESC]キーでテキスト画面に戻り，データを格納（かくのう）する行番号を聞いてくるので，指示に従って入力してください。

データが表示されプログラムが終了したらカーソルを画面の上に持っていってリターン・キーを連打すればOKです。

プログラムについて

SCREEN 5を使っているので，EDY君以外のキャラはページ1に書き込んであり，COPY命令で表示しています。

またデータを少しでも減らすため，0～9のブロックの場合は，ブロックだけをデータで持っていて，プログラム実行時に数字付きのブロックのキャラを作成しています。

面データはMZと同じ物を5面分用意してありますが，改造や追加をするときは**第1表**を参考にしてください。

PUSHER—Part 2のプログラム・リスト

```
100 ' P U S H E R p a r t - 2      1989,9 ... BY SPM.
110 '
120 SCREEN 5,2:SET PAGE 0,0:COLOR 15,1,1:CLS
130 CALL MUSIC:CALL BGM(0):DEFINT A-Z:DEF USR=&H156:HS!=10000    'KILBUF
140 OPEN "grp:" AS #1:DIM MP(66),GX(14),GY(14),MA$(4,10)
150 RESTORE 1470:FOR I=0 TO 8:READ M$:A$=""
160 FOR J=0 TO 31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(M$,J*2+1,2))):NEXT
170 SPRITE$(I)=A$:NEXT:COLOR SPRITE(0)=8:COLOR SPRITE(1)=67
180 'IF VPEEK(&H8080)=136 AND VPEEK(&H8FCE)=68 THEN BEEP:GOTO 300   'check
190 MP%(0)=16:MP%(1)=16:MP%(66)=0:RESTORE 1570:FOR I=0 TO 3
200 FOR J=0 TO 3:READ M$:FOR K=0 TO 15:MP%(J*16+K+2)=VAL("&H"+MID$(M$,K*4+1,4)):
NEXT:NEXT:COPY MP% TO ((I MOD16)*16,INT(I/16)*16),1:NEXT
210 SET PAGE 0,1:FOR I=0 TO 9:COPY(48,0)-(63,15) TO (I*16,16)
220 PRESET(I*16+8,16):PRINT#1," ":PRESET(I*16+9,16):PRINT#1,RIGHT$(STR$(I),1):NE
XT
230 ' --- messege making ---
240 LINE(0,32)-(76,47),15,BF:LINE(1,33)-(75,46),0,B
250 PRESET(8,36):COLOR 8,15:PRINT#1,"GIVE UP!"
260 LINE(0,48)-(108,79),15,BF:LINE(1,49)-(107,78),0,B
270 PRESET(8,52):COLOR 8:PRINT#1,"Let's Start!":PRESET(16,60):COLOR 4:PRINT#1,"S
TAGE:":PRESET(16,68):PRINT#1,"Edy  :"
280 LINE(0,80)-(108,111),15,BF:LINE(1,81)-(107,110),0,B
290 PRESET(8,84):COLOR 4:PRINT#1,"NICE-CLEAR!!":PRESET(8,92):PRINT#1,"Let's Try"
:PRESET(16,100):PRINT#1,"Next Stage!":COLOR 15,1
300 ' --- reading datas ---
310 RESTORE 1750:FOR I=0 TO 14:READ GX(I),GY(I):NEXT
320 SET PAGE 0,1:LINE(64,0)-(79,15),0,BF:SET PAGE 0,0
330 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ MA$(I,J):NEXT:NEXT
340 ' --- init screen ---
350 FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15:COPY(0,0)-(15,15),1 TO (X*16,Y*16):NEXT:NEXT
360 PRESET(8,0):PRINT#1,"PUSHER part-2":PRESET(160,0):PRINT#1,"1989 BY SPM"
370 PRESET(8,12):PRINT#1,USING "HI:#####";HS!:PRESET(80,12):COLOR 2:PRINT#1,"SC:
 "
380 PRESET(152,12):COLOR 11:PRINT#1,"RD:  ":PRESET(200,12):COLOR 7:PRINT#1,"EDY:
 ":COLOR 15
390 ' --- title ---
400 LINE(8,24)-(247,199),0,BF
410 PRESET(64,40):PRINT#1,"(PUSHER part-2)":PRESET(128,56):PRINT#1,"for MSX2"
420 PRESET(36,76):COLOR 13:PRINT#1,"PUSH ANY KEY to START!":COLOR 15
430 PRESET(28,104):PRINT#1,"...EDY kun.";SPC(7);"...Kabe."
440 PRESET(28,128):PRINT#1,"...EXTRA STONE.";SPC(3);"...GOAL!"
450 PRESET(28,152):PRINT#1,"-  ...0-9 Number Block."
460 PRESET(104,176):COLOR 11:PRINT#1,"Programed By SPM.":COLOR 15
470 PUT SPRITE 0,(12,95),,0:PUT SPRITE 1,(12,95),,1
480 RESTORE 480: DATA 1,152,96,12,12,120,13,152,120,2,12,144,11,36,144
490 FOR I=0 TO 4:READ N,X,Y:COPY(GX(N),GY(N))-STEP(15,15),1 TO (X,Y):NEXT
500 A=USR(0):A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(27) THEN 1250
510 ' --- init ---
520 LF=2:RD=1:NF=1:SC!=0:ERASE MP:DIM MP(14,10)
530 ' --- make of screen ---
540 LINE(8,24)-(247,199),0,BF:PUT SPRITE 0,(0,217)
550 FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 14:MP=VAL("&H"+MID$(MA$(RD-1,Y),X+1,1))
560 IF MP=14 THEN CX=X:CY=Y:MP=0:MP(X,Y)=0 ELSE MP(X,Y)=MP
570 COPY(GX(MP),GY(MP))-STEP(15,15),1 TO (X*16+8,Y*16+24),0
580 NEXT:NEXT
590 PUT SPRITE 0,(CX*16+8,CY*16+24),,0:PUT SPRITE 1,(CX*16+8,CY*16+24),,1
600 GOSUB 1190:GOSUB 1220
610 COPY(74,100)-(182,131) TO (0,112),1:COPY(0,48)-(108,79),1 TO (74,100)
620 PRESET(138,112):COLOR 4,15:PRINT#1,USING"##";RD:PRESET(138,120):PRINT#1,USIN
G"##";LF:COLOR 15,1
630 PLAY #2,"V15T190@17L8O5ECECFFEDC4."
640 COPY(0,112)-(108,143),1 TO (74,100)
650 ' --- main ---
660 A=USR(0):K$=INPUT$(1):X=0:Y=0
670 IF(K$=CHR$(29))*(CX>0)THEN C=0:X=-1 ELSEIF(K$=CHR$(28))*(CX<14)THEN C=2:X=1
680 IF(K$=CHR$(30))*(CY>0)THEN C=4:Y=-1 ELSEIF(K$=CHR$(31))*(CY<10)THEN C=6:Y=1
690 IF K$=CHR$(27) THEN 1070                      'give up
700 PUT SPRITE 0,(CX*16+8,CY*16+24),,C:PUT SPRITE 1,(CX*16+8,CY*16+24),,C+1
710 IF X=0 AND Y=0 THEN 660
720 C1=MP(CX+X,CY+Y)
730 IF CX+X*2<0 OR CX+X*2>14 OR CY+Y*2<0 OR CY+Y*2>10 THEN C2=1:CF=1 ELSE C2=MP(
CX+X*2,CY+Y*2):CF=0
740 IF C1=0 THEN GOSUB 860:GOTO 660               'move
750 IF C1=1 OR C1=13 THEN 660
760 IF C1=12 THEN IF C2=13 THEN 900 ELSE IF C2<>0 THEN 660
770 '                                             'c1=1(ブロックである)
780 IF C2=0 THEN GOSUB 810:GOTO 660
790 IF C2=>2 AND C1=>C2 THEN MP(CX+X,CY+Y)=(((C1-2)+(C2-2)) MOD 10)+2:PLAY#2,"O5
E32":SC!=SC!+(C1-2)*10+(C2-2)*10:GOSUB 1190:GOSUB 810
800 GOTO 660
810 ' --- moving double ---
820 IF CF=1 THEN RETURN
830 MP=MP(CX+X,CY+Y):MP(CX+X*2,CY+Y*2)=MP:MP(CX+X,CY+Y)=0
840 LINE((CX+X)*16+8,(CY+Y)*16+24)-STEP(15,15),0,BF
850 COPY(GX(MP),GY(MP))-STEP(15,15),1 TO ((CX+X*2)*16+8,(CY+Y*2)*16+24)
860 ' --- moving Edy ---
870 PUT SPRITE 0,((CX+X)*16+8,(CY+Y)*16+24)
```

★「ドワの前に車お止メないでください」と書いてある紙がはってあった。影さん変ないたずらよしてください。(千葉市・IRI 13才)……【影：私わしんな水わ竹刀，ネェつぐ美ちょん。**つぐ美**：何言ってんですか。まったく。】

```
880 CX=CX+X:CY=CY+Y
890 RETURN
900 ' --- stage clear ---
910 SC!=SC!+1000:GOSUB 1190
920 COPY(0,80)-(108,111),1 TO (74,100)
930 IF RD=5 THEN 960
940 PLAY #2,"T190@17L8O4GAGE>CC<GA>C":RD=RD+1
950 GOTO 530
960 ' --- all clear ---
970 LINE(8,24)-(247,199),0,BF:PUT SPRITE 0,(0,217)
980 PRESET(48,48):PRINT#1,"CONGRATULATIONS !!"
990 PRESET(32,72):PRINT#1,"You Cleared All Stages."
1000 PRESET(48,96):PRINT#1,"--- おつかれさまでした。 ---"
1010 PRESET(40,160):PRINT#1,"MSX2 version. 1989/Aug"
1020 PRESET(152,172):PRINT#1,"By SPM."
1030 FOR I=1 TO 13:COPY(GX(I),GY(I))-STEP(15,15),1 TO (I*16-4,120):NEXT
1040 PUT SPRITE 0,(220,119),,0:PUT SPRITE 1,(220,119),,1
1050 PLAY#2,"T190@17O4L8CR8CCF.R16GAB>CCR8C4.<R8BAGFGFEDC4":A$=INPUT$(1)
1060 GOTO 390
1070 ' --- give up ---
1080 COPY(0,32)-(76,47),1 TO (90,110)
1090 PLAY #2,"T190@17O4L16C<BAGFEDC"
1100 IF LF>0 THEN LF=LF-1:GOSUB 1220:GOTO 530
1110 ' --- game over ... ---
1120 LINE(8,24)-(247,199),0,BF:PUT SPRITE 0,(0,217)
1130 PRESET(48,48):PRINT#1,"G A M E ・ O V E R !"
1140 PRESET(48,72):COLOR 11:PRINT#1,"Your Score : ";SC!
1150 PRESET(88,88):PRINT#1,"Stage : ";RD:COLOR 15
1160 PRESET(48,112):PRINT#1,"ざんねんでしたぁ・・・"
1170 PLAY#2,"T190@17O4L8EFGFD4R8C16R16CC4C4":FOR I=0 TO 500:NEXT
1180 GOTO 390
1190 ' --- score print sub ---
1200 IF SC!>HS! THEN HS!=SC!:PRESET(32,12):PRINT#1,USING"#####";HS!
1210 PRESET(104,12):PRINT#1,USING"#####";SC!:RETURN
1220 ' --- round and Edy left print sub ---
1230 PRESET(176,12):PRINT#1,USING"##";RD
1240 PRESET(232,12):PRINT#1,USING"##";LF:RETURN
1250 ' --- stage data maker ---
1260 LINE(8,24)-(247,199),0,BF:CX=0:CY=0:EX=-1:EY=0:ERASE MP:DIM MP(14,10)
1270 PUT SPRITE 0,(0,217)
1280 K$=INPUT$(1):K=ASC(K$)
1290 CX=CX+(K=29 AND CX>0)-(K=28 AND CX<14)
1300 CY=CY+(K=30 AND CY>0)-(K=31 AND CY<10)
1310 PUT SPRITE 3,(CX*16+8,CY*16+23),15,8
1320 IF K=27 THEN 1390
1330 MP=INSTR(" .0123456789,/"+CHR$(13),K$)-1:IF MP=-1 THEN 1280
1340 IF MP(CX,CY)=14 THEN PUTSPRITE0,(0,217)
1350 IF MP=14 THEN PUTSPRITE 0,(CX*16+8,CY*16+24):IF EX<>-1 THEN MP(EX,EY)=0:EX=
CX:EY=CY ELSE EX=CX:EY=CY
1360 COPY (GX(MP),GY(MP))-STEP(15,15),1 TO (CX*16+8,CY*16+24)
1370 MP(CX,CY)=MP
1380 GOTO 1280
1390 SCREEN 0:WIDTH 80:DEFSNG L
1400 INPUT "START LINE No.(2000-60000)>";LI:IF LI<2000 OR LI>60000! THEN 1400
1410 CLS
1420 FOR I=0 TO 2:PRINT LI+10*I;"DATA ";:FOR J=0 TO 3+(I=2)
1430 FOR K=0 TO 14:PRINT RIGHT$(HEX$(MP(K,I*4+J)),1);:NEXT:PRINT",";:NEXT
1440 PRINT CHR$(29);" ":NEXT
1450 PRINT "' カーソルヲ ウエマデモッテイッテ リターンキーヲ レンダシテネ♥"
1460 END
1470 ' --- オテセイ DATAS (for SPRITE) ver0.01 ---
1480 DATA 0000000307050F0F0F3F1F0703010307000000C0E0F0F8F8F8F8F0F0E0C0C0C0
1490 DATA 0000000003010001033F1E0000010307000987C3C1808040000000080C0C0C0C0
1500 DATA 00000003070F1F1F1F1F0F0F07030303000000C0E0A0F0F0F0FCF8E0C080C0E0
1510 DATA 00193E3C1810200101000001030303030000000C0800080C0FC78000080C0E0
1520 DATA 000000000081F1F3F7F7F3F0F0F1C1C1C0000000020F0F0F8FCFCF8E0E0707070
1530 DATA 0003031F07000020606030080C1C1C1C008080F0C00000080C0C182060707070
1540 DATA 000000000F1F1D3F7F7F3F0F0F1C1C1C00000000E0F070F8FCFCF8E0E0707070
1550 DATA 0003071F000604206064330 80C1C1C1C0080C0F000C040080C4C982060707070
1560 DATA FF808080808080808080808080808080FFFF0101010101010101010101010101FF
1570 ' --- GCED DATAS ver1.01 ---
1580 DATA 00000000000000000708888887088888880888888808888888808888888080888888
1590 DATA 0000000000000000888870888888708888888088888880888888808888888088
1600 DATA 0000000000000000088788880887888880888888808888888808888888080888888
1610 DATA 0000000000000000888808878888088788880888888808888888808888888080888
1620 DATA 4404444444444044FF44F8FFFFFF44FF8F4FF8FFFFFFF4F8FF4FF8FFFFFFF4FF
1630 DATA FF4FF8FFFFFFF4FFFF4FFFFFFF8FF4FFFF4FFFF8FFF8F4FFFF4F8FF8FFF8F4FF
1640 DATA FF4F8FF8FFF8F4FFFF4FFFF8FFF8F4FFFF4FFFFFFF8FF4FFFF4FF8FFFFFFF4FF
1650 DATA FF4FF8FFFFFFF4FFFF4FF8FFFFFFF4FFFF48F8FFFFFF84FF4444444444444444
1660 DATA 0000400000400000000004A0000F400000000AA0440FF00000000AA4AF4FF0000
1670 DATA 0400AAAAFFFF00404A00AAAAFFFF00F4AA04AAAAFFFF40FFAA4AAAAAFFFFF4FF
1680 DATA 3343333377777477330433337777407743003333777700740400333377770040
1690 DATA 0000334374770000000033044077000000004300007400000000004000040000 0
1700 DATA 4400444444440044FF04FFFFFFFF40FFFF4FFFFFFFFF74F8FF4FFFFFFFFF7487
1710 DATA FF4FFFFFF8FF7477FF4FFFFF87FF7477FF4FFFFF77F87477FF4FFFFF77877477
1720 DATA FF4FF8FF77777477FF4F87FF77777477FF4F77F877777477FF4F778777777477
1730 DATA F84F777777777477874F777777777477770477777777407744004444444440044
1740 ' --- GC point datas ---
1750 DATA 64,0,0,0,0,16,16,16,32,16,48,16,64,16,80,16,96,16,112,16,128,16,144,16
,32,0,16,0,64,0
1760 ' --- round datas ---
1770 DATA 13161914181A101,000000000000001,10000000000E000,11111A936400000
1780 DATA 000028545711111,000089828900011,110C00000029480,1000078956819B1
1790 DATA 089B18928B95000,198679888920 0D1,019859000000010
1800 DATA 110000000000011,100000000000043,000111981111100,001000131000000
1810 DATA 0000001001110C0,000E010A0000100,00001000000D159,0001000B1000144
1820 DATA 001111169111000,100000030000000,110000000065711
1830 DATA 000000564000000,00E011111178000,00001000096A000,0010100C0010000
1840 DATA 901017600010000,0815689A0010100,201B51111110140,030000000000683
1850 DATA 1B0001111111111,120111000000000,10000000000000D
1860 DATA 000000000000000,300110000011004,0000020C0600000,000011111110000
1870 DATA 00001D009B10000,00101000B810100,101011191110101,0010000A0000100
1880 DATA 001001161100100,000000748000000,501100E00001106
1890 DATA 000009544537E9B,0000095989793BA,386103BB8957578,674105965348676
1900 DATA 546B34A7A69974B,8C8796868BA98A7,269127769BB8B69,578163711331186
1910 DATA 933789648573D75,765432987654329,000000000000000
```

★ゴルゴ影とやら，もしこれがボツになったときは覚悟せよ，全面戦争でござる。(千葉県・**最後の攘夷志士15才**)……【**影**：あら載せちゃったの？全面戦争したかったのに。**つぐ美**：でも，あなたが心配だったの……うるうる。】

MSX2/MSX2+(32K)用
(要FM PAC)

ア，ア，アフターバーナーじゃないの

STORM（ストーム）

古澤 充

内 容

あの，セガのアフターバーナーをもとにして作ったものです。ディスクとMSX-MUSICが必要です。

操作方法

カーソル・キーまたはジョイスティックが操縦(そうじゅう)かん，スペース・キーまたはトリガ1がミサイル・トリガとなっています。

敵をロックオンすると，画面が赤くフラッシュします。ロックオンした状態でミサイルを発射すると，ミサイルはその敵に向かって飛びます。ロックオンしても，その敵が視界から消えると，ロックオンは解除されます。

ある程度進むと，ステージ・クリアとなり，地面の色が変わり，敵の攻撃が少し厳(きび)しくなります。さらに全体のスピードもあがって，つぎのステージになります。9ステージ・クリアするとエンディングとなります。

敵ミサイルに当たると墜落(ついらく)します。最初自機は3機ですが，ステージ・クリアすると，1機増えます。自機がなくなるとゲーム・オーバーです。

入力方法

まず**リスト1～3**を打ち込み，セーブします。つぎに**リスト1**をRUNさせます。すると「STORM0.DAT」～「STORM 3. DAT」という四つのファイルを作ります。

つぎに**リスト2**をRUNすると，「STORM 4. DAT」を出力します。そして**リスト3**をRUNすると，ゲームがはじまります。

つぎからは**リスト3**をRUNするだけでゲームができます。

注 意

最初のうち画面が変になることがありますが，少したつと直ります(原因不明)。

Dr.D：おおーっ，これはスゴイではないか。
編：なにわさんも思わずびっくりしてましたよ。
Dr.D：しかし，よくここまで作ったのお。
編：マシン語ビシバシですね。最初はオールBASICで作ったらしいですが，スピードが遅かったということで，そのままマシン語にしたらしいですよ。
Dr.D：うむ。ハードもよく知りつくしてるようじゃな。たまにはこんな大作もいいじゃろ。

▲《写真1》タイトル画面。アフターバーナーだ

▼《写真2》このデモを見てビックリ。かっこいい

《第1表》マシン語アドレス・マップ

アドレス	内容	アドレス	内容
C000～	かけ算	C7D2～	C7D2～
C012	SGN	C800～	ワークエリア
C01A	ABS	C800～	自機座標，傾き
C023	わり算	C804	スクロール・カウンタ
C02F～	PUT SPRITE	C805～	自機ミサイル座標，傾き
C04B～	COLOR SPRITE		
C066～	時間かせぎ	C80A～	汎用
C076～	乱数	C80C～	敵ミサイル座標，傾き
C07F～	自機	C811～	敵機座標，傾き，種類
C1DB～	敵ミサイル・セット	C81D～	ロックオン用
C220～	自機ミサイル	C81F	敵NO.
C315～	敵ミサイル	C820	ステージ
C3D8～	敵機	C821	クラッシュ・フラグ
C67D～	敵機セット	C822	敵爆発カウンタ
C73B～	敵機爆発	C823	撃墜機数

★ピーパーブーブーペレペペレンツプ～～ダ～ビ～～。ああ疲れた。(愛媛県北条市・仙波岳彦15才)……【影：そりゃ疲れるだろう。それだけ長いおならをすればなぁ，ここまでにおってくらぁ，うん？ ジャスミンだな。】

◀《写真3》軽快な(?)音楽にのってゲームは進む

▶《写真4》ロックオンすると画面が光る。ミサイル発射

◀《写真5》自機がやられて落ちていくようすもいい

《リスト1》各種データ作成用プログラム・リスト

```
10 SCREEN 2,3,0:CLEAR 100,&HCFFF:DEFINT A-Y:COLOR 15,1,1:CLS
20 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  FIGHTER  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
30 AD=1024:FOR I=0 TO 1:GOSUB 320:NEXT I
40 AD=&H2400:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 31:VPOKE AD,&HF0
50 AD=AD+1:NEXT:AD=AD+224:NEXT
60 FOR I=0 TO 1:Z=(I*22.5+22.5)*3.1415926535799#/180!:ZS=SIN(Z):ZC=COS(Z)
70 FOR J=0 TO 1:FOR X=-8 TO 7:FOR Y=-8 TO 7:A=POINT(J*16+8+X,Y+40)
80 IF A<15 THEN NEXT Y,X,J,I:GOTO 110 ELSE XX=J*16+8:YY=I*16
90 PSET(XX+X*ZC-Y*ZS+.4,24.4-YY+X*ZS+Y*ZC),A
100 PSET(XX+X*ZC+Y*ZS+.4,56.4+YY-X*ZS+Y*ZC),A:NEXT Y,X,J,I
110 Z=.8:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 4
120 X1=J*16:Y1=K*16:X2=32+I*32+J*16:Y2=K*16:GOSUB 360:NEXT K,J:Z=Z-.2:NEXT I
130 SN=0:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 4:X1=I*16+J*32:Y1=K*16
140 GOSUB 400:SN=SN+1:NEXT K,J,I:CLS
150 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  MISILE,SMOG,BOMB1,BOMB2  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
160 AD=0:FOR I=0 TO 3:GOSUB 320:NEXT I
170 AD=&H2000:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 63:VPOKE AD,&HF0
180 AD=AD+1:NEXT:AD=AD+192:NEXT
190 Z=.8:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:X1=J*16:Y1=0:X2=X1:Y2=I*16+16
200 GOSUB 360:NEXT J:Z=Z-.2:NEXT I
210 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:X1=I*16:Y1=J*16:GOSUB 400:SN=SN+1:NEXT J,I
220 BSAVE"STORM3.DAT",&HD000,&HD7FF
230 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  SCREEN  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
240 SCREEN 5:FOR I=0 TO 2:CLS:FOR J=0 TO 2
250 FOR K=0 TO 2:LINE(K*85,J*64)-STEP(83,63),5,BF
260 Y1=8+I*12+K*12+J*64:Y2=32+I*12-K*12+J*64:LINE(K*85,Y1)-(K*85+83,Y2),1
270 PAINT(K*85+1,J*64+62),2,1:LINE(K*85,Y1-1)-(K*85+83,Y2-1),4
280 Z=1+J/(I+1)-I/6:ZY=0:FOR L=0 TO 3+I:FOR M=0 TO ZY/2.9
290 LINE(K*85,Y1+ZY+M)-(K*85+83,Y2+ZY+M),3:NEXT:Z=Z*((5-I)/1.6):ZY=ZY+Z
300 NEXT L,K,J:COPY(0,0)-(255,211) TO "STORM"+MID$(STR$(I),2)+".DAT":NEXT:END
310 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  DATA TO VRAM  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
320 READ A$:FOR J=0 TO 41:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
330 VPOKE AD+I*16+(J MOD 8)+(J¥16)*8-(((J¥8)=1) OR ((J¥8)=3))*256,A
340 NEXT J:RETURN
350 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  SMALL  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
360 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:A=POINT(X1+X,Y1+Y):IF A<15 GOTO 380
370 PSET(X2+8-8*Z+X*Z,Y2+8-8*Z+Y*Z),A
380 NEXT X,Y:RETURN
390 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  SCREEN TO SPRITE DATA  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
400 FOR M=0 TO 3:FOR L=0 TO 7:AD=(X1¥8)*8+(Y1¥8)*256+(M¥2)*8+(M MOD 2)*256+L
410 POKE &HD000+SN*32+M*8+L,VPEEK(AD):NEXT L,M:RETURN
420 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  SPRITE DATA  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
430 DATA 000000000404040E3A0E000000000000000000000202020705C70000000000000
440 DATA 00000000000011FE7010000000000000000000000080F8E7800000000000000000
450 DATA 000000000001030F0301000000000000000000008080C0E0F8E0C0808000000000
460 DATA 00030F3F7F7FDFBEAFE67C4D26330E00008040B0D8CC5C76E64EBCF40CF00000
470 DATA 000000030E1D1B3337371C0E03000000000000E070F838E8C8A81870E0000000
480 DATA 071F33676FDFFFEFEFFFF3797C3F1F07E0F8FC3E9EDFFBFBFBF3E7EE3EFCF8E0
```

《リスト2》マシン語作成用プログラム・リスト

```
10 CLEAR 200,&HBFFF:DEFINT A-Z:PRINT "NOW READ MAC DATA"
20 FOR I=0 TO 63:C=0:READ A$,B$:CS=VAL("&H"+B$):FOR J=0 TO 31
30 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE &HC000+I*32+J,A:C=C+A:NEXT
40 IF C<>CS THEN PRINT "DATA ERROR IN";1000+I*10:BEEP:END:END
50 NEXT:BSAVE"STORM4.DAT",&HC000,&HC7FF:END
60 DATA C5D516005F2E000608293001191 0FAD1C1C9B7C8079FB7C03CC9CB7FC8C547AF,0E91
70 DATA 90C1C9C506009138030418FA78C1C9E5F56F2600292926 7679CD77012378CD77,0DC3
80 DATA 01237A8787CD7701F1E1C9E56F26002929292 9D511007419D1C506107ACD7701,0C88
90 DATA 2310F9C1E1C9E521FF0FC5010100B7ED42C120F6E1C9C5ED5F47ED5F80C1C9AF,1236
100 DATA CDD500473E01C5CDD500C1B0472102C81100C8FE02383AFE0528367EB7280678,0CB9
110 DATA FE053001357EFE04280678FE063801347EFE04200B3A00C8FE5538041AD60212,0A40
120 DATA 7EB720223A00C8FE8A301B1AC6021218151A4F3E7091CD12C08781127E4F3E02,0ADB
130 DATA 91CD12C081772103C81101C878FE032845FE072841B7283E7EB7280A78FE0828,0C6C
140 DATA 04FE033001357EFE02280A78FE043805FE073001347EFE02200B3A01C8FE1E38,0A3C
150 DATA 041AD602127EB720193A01C8FE4130121AC60212180C1A4F3E2C91CD12C08112,09A8
160 DATA 36013A00C8471A4F3A02C857AFCD2FC07E875F79C602934F7AC614573E01CD2F,0C1C
170 DATA C03A02C80600FE03300604FE02300104603E55CD00C02262F53A04C8673E40CD,0AEB
180 DATA 00C05D543A03C83C57ED5364F52155002266F5211E002268F5215400226AF521,0B6A
190 DATA 4000226CF5AF326FF53270F52162F5DD219101CD5F013A04C83CFE032001AF32,0D19
200 DATA 04C83A07C8B7C420C23A07C8B7C0CDD800B720073E01CDD800B7C83E061EFACD,0EC1
210 DATA 93003C1E1CCD93003E0A1E0ECD9300CD66C03A00C83205C83A01C8C6083206C8,0B02
220 DATA 3E013207C83A02C847CB3F803D3208C83A03C8873D3209C83E061E41CD9300C9,0AEC
230 DATA 3A07C8CB3F473E0E905F3E0ACD93003A1DC8B728522111C83A1EC84F060009E5,0AEA
240 DATA DDE1DD56003A05C85F7A93CD12C05787878282320AC83A06C857DD7E0292CD12,0E9D
250 DATA C05787878282320BC83A1EC84F06002119C8097ECB3FCB3F3D4F3A07C8B9381D,0BE3
260 DATA 3D3D3207C818163A08C8573A02C892320AC83A09C8573A03C892320BC83A0AC8,0AAE
270 DATA 5F3A05C8833205C8473A0BC85F3A06C8833206C84F3A07C8CB3FCB3FC628573E,0C15
280 DATA 06CD2FC02107C8347ECB3FCB3FC6026F2600292926763A0BC8577992CD770123,0B9A
290 DATA 3A0AC8577892CD77013A07C8FE10D8AF3207C85F3E0ACD93002108763ED91104,0C23
300 DATA 00CD770119CD770119CD770119CD770119CD7701C92110C87EB7C8353A0EC84F,0C10
310 DATA 3A02C89187573A0CC84F3A00C891CD12C08782320AC85F3A0CC883320CC83A03,0C42
320 DATA C83D4F3A0DC8573A01C892CD12C0818787320BC8573A0DC882320DC82110C83A,0CA4
330 DATA 0CC8FE463813FE99300F3A0DC8FE0F3808FE4130047EB7200AAF77320BC83ED9,0CA9
340 DATA 320DC87E0E06CD23C0C628573A0CC8473A0DC84F3E07CD2FC03A0AC85F789347,0BFF
350 DATA 3A0BC85F79934F141414143E08CD2FC03A0CC8473A0DC84F3A00C890CD1AC0FE,0C03
360 DATA 0AD03A01C891CD1AC0FE08D03A10C8FE04D03EFF3221C8C9DD2111C8AF321FC8,0F8F
370 DATA 0602C5DD7E0AFE043805CD3BC71815FE032005CDEFC5184EFE013805CD0FC518,0C6F
```


★「NAME」を影さんは「なめー」と読むだろうが，日本語の「なまえ」に聞こえなくもない。(福井県遠敷郡・バロムマン15才)……【影：あれ，スペルがまちがってるぞ,「なまえ」って確か「NAMAE」だよねっねっ。】

```
380 DATA 03CD7DC6DD7E0AB7283CFE0330383A1DC8B720323A07C8B7202C3A00C8DD9600,0CA5
390 DATA CD1AC0FE09301F3A01C8DD9602D609CD1AC0FE0930103E01321DC83A1FC8321E,0C09
400 DATA C83EFF3225C8DD3508DD7E08B7202E3A1EC85F3A1FC8BB200F3A07C8B72805DD,0CFA
410 DATA 34081836AF321DC8DD360A003A1FC8C6090ED9CD2FC03C3CCD2FC0187EDD7E0A,0C2F
420 DATA FE043077DD7E00FE4638C4FE9930C0DD7E02FE0F38B9FE4B30B5DD7E08CB3FCB,108C
430 DATA 3F4F3A07C8B728533CB9204F3A05C8DD9600CD1AC0FE0D30423A06C8DD9602CD,0D15
440 DATA 1AC0FE093035DD360A04AF3222C83207C83A23C83C3223C821087601 04003ED9,0A6C
450 DATA CD77013ED909CD77013ED909CD77013ED909CD77013ED909CD7701C1DD230578,0D17
460 DATA 321FC8C2E2C33A10C8B7C8CD15C3C93A02C8DD9604DD8600DD77003A03C8DD96,1029
470 DATA 06DD8602DD7702DD7E08CB3FCB3FCB3FCB3F4F878781DD860457DD4600DD4E02,0E38
480 DATA 3A1FC8C609CD2FC03C3CF57AC61457F1CD2FC0DD7E0AFE012004CD62C5C9CD91,1014
490 DATA C5C9CD76C0FEC83803CDD2C7CD76C0CB3FCB3FCB3FCB3FFE023009DD7E04B7C8,123A
500 DATA DD3504C9FE0DD8DD7E04FE04D0DD3404C93A10C8B72004CDD2C7C93A00C8DD96,1062
510 DATA 0047CD1AC0FE0A3024CD76C0CB3FCB3FCB3FCB3FFE023008DD7E04B7C8DD3504,0EA1
520 DATA FE0DD8DD7E04FE04D0DD3404C978CD12C0FE01200DDD7E04DD3500FE03D0DD34,0F88
530 DATA 04C9DD7E04DD3400FE02D8DD3504C93A02C8DD960487573A00C8DD9600CD12C0,0E61
540 DATA 8782320AC8DD8600DD77003A01C8DD9602CD12C0573A03C8DD960682873 20BC8,0DBE
550 DATA DD8602DD7702DD7E080E06CD23C0C62857DD4600DD4E023A1FC8C609CD2FC07A,0D9D
560 DATA C604573A0AC85F7893473A0BC85F79934F3A1FC8C60BCD2FC0DD7E08FE03D03A,0DC1
570 DATA 00C8DD9600CD1AC0FE0AD03A01C8DD9602CD1AC0FE08D03EFF3221C8C93A20C8,0FF2
580 DATA C6044FCD76C0CB3FCB3FCB3FCB3F91D0CD76C00E03CD23C0C647DD77003A00C8,0FCC
590 DATA DD9600CD1AC0FE0E38E6CD76C0CB3FCB3FCB3FCB3FC622DD7702DD3604023A03,0F03
600 DATA C8DD7706CD76C0CB3FCB3FCB3F4F3A20C8B93024DD360A01DD36083F3A1F,0D9C
610 DATA C8C609160CCD4BC03A1FC8C60B160DCD4BC03A24C83C3224C8C9CD76C0FE5038,0E50
620 DATA 1DDD360A02DD36083F3A1FC8C609160ECD4BC03A1FC8C60B160BCD4BC0C9DD36,0C49
630 DATA 0A03DD3608183A1FC8C6091607CD4BC03A1FC8C60B1609CD4BC0C93A1FC8C60B,0BC9
640 DATA 1606CD4BC0DD4600DD4E02DD7E08CB3FCB3FCB3FCB3FC634573A1FC8C60BCD2F,0E0E
650 DATA C03A1FC8C6091607CD4BC0DD7E08CB3FCB3FCB3FCB3F5FDD7E0AD6048787C630,0ED2
660 DATA 83573A1FC8C609CD2FC01E113E06CD93003A22C83C3222C85F3E0F935F3E0ACD,0B88
670 DATA 93003A22C8CB3FCB3FCB3FD0DD340ADD7E0AFE06C03E0A1E00CD9300DD360A00,0CCC
680 DATA DD3608023A1FC85F3A1EC8BBC0AF321DC8C93A10C8B7C0DD7E0AFE02280A3A20,0D41
690 DATA C88747CD76C090D0DD7E00320CC8DD7E02320DC83A02C8320EC83E103210C8C9,0DEB
```

《リスト3》STORMのメイン・プログラム・リスト

```
10 _MUSIC(1,0,1,1):CLEAR900,&HBFFF:SCREEN5,3,0:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:GOTO650
20 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  BGM  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
30 PLAY#2,M1$(MU),M2$(MU),M3$(MU):MU=MU+1:IFMU>17THENMU=2:RETURNELSERETURN
40 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  MAIN  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
50 A=USR1(0)+USR2(0):IFPEEK(CR)GOTO90ELSEIFPEEK(RO)>S*10+40GOTO190
60 IFPEEK(LC)THENCOLOR,7,7:POKELC,0:FORI=0TO10:NEXT:COLOR,0,0
70 FORI=0TO(10-S)*6:NEXT:GOTO50
80 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  CRASH  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
90 _STOPM:INTERVALSTOP:X=PEEK(MX):Y=PEEK(MY):A=PEEK(XX):SOUND7,&H9F
100 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT
110 A=PEEK(XX):FORI=0TO15:SOUND6,31-I:SOUND10,15-I:PUTSPRITE2+I¥4,(X,Y)
120 X=X+((X<112)-(X>112))*3:Y=Y+(74-Y)/5:PUTSPRITE6,(X,Y),,48+I¥5
130 PUTSPRITE13,(X,Y),14,(I¥9)*5+A:PUTSPRITE14,(X,Y),15,20+(I¥9)*5+A:FORJ=0TO99
140 NEXTJ,I:LE=LE-1:IFLE=0GOTO320ELSEFORI=0TO14:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT
150 POKEMX,112:POKEMY,44:POKELF,0:POKETS,0:POKETS+1,0:POKEPM,0:POKEQM,0
160 POKETM,0:POKETM+1,0:POKECR,0:FORI=0TO12:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT
170 COLORSPRITE(7)=7:COLORSPRITE(8)=10:MU=0:INTERVALON:GOTO50
180 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  STAGE CLEAR  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
190 S=S+1:IFS>9GOTO210ELSESC=SC+PEEK(HT)*6:LE=LE+1:GOTO550
200 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  ENDING  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
210 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT:FORI=0TO32:LINE(83,29+I*2)-STEP(87,0),1
220 LINE(83,94-I*2)-STEP(87,0),1:NEXT:DEFUSR=&H41:A=USR(0):DEFUSR=&H44:GOSUB590
230 COPY(84,45)-(170,93)TO(84,30):LINE(85,70)-(168,93),2,BF:A=USR(0)
240 PUTSPRITE0,(112,30),14,2:PUTSPRITE1,(112,30),15,22:B!=0:Y=30:Y!=5:SOUND6,31
250 FORI=0TO20:COPY(85,92)-(168,30)TO(85,93):Y!=Y!-.3:B!=B!+.15:B=B!:Y=Y+Y!
260 PUTSPRITE0,(112,Y),,B*5+2:PUTSPRITE1,(112,Y),,B*5+22:SOUND10,15-I/2.4
270 SOUND6,31-I:NEXT:FORI=0TO5:COPY(85,92)-(168,30)TO(85,93):NEXT:COLOR6
280 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:PRESET(100+I,77+J),,TPSET:PRINT#1,"MISSION":NEXTJ,I
290 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:PRESET(96+I,86+J),,TPSET:PRINT#1,"COMPLETE":NEXTJ,I
300 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(T):NEXT
310 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  GAME OVER  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
320 INTERVALOFF:COLOR15:FORI=0TO2:PRESET(92+I,42),,TPSET:PRINT#1,"GAME OVER"
330 PRESET(80+I,100),,TPSET:PRINT#1,"SCORE:";SC*10+PEEK(HT)*60
340 PRESET(80+I,115),,TPSET:PRINT#1,"STAGE:";S:NEXT
350 FORI=7TO31:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT
360 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  TITLE  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
370 SET PAGE 0,0:CLS:FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT I
380 T$="73FBDBDFCE00C0C0FFFFC0C0007EFFC3C3FF7E00DFDFC0C8DEF76300FFFF603060FFFF"
390 FOR I=0 TO 34:A$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(T$,I*2+1,2))),8)
400 FOR J=0 TO 7:IF VAL(MID$(A$,J+1,1))=0 GOTO 420
410 LINE(23+I*6,70+J*6)-STEP(5,5),VAL("&H"+MID$("FBB66777",J+1,1)),BF
420 NEXT J,I:COLOR 7:A$=" PUSH BUTTON TO START":FOR I=0 TO 2
430 PRESET(40+I,140),,TOR:PRINT#1,A$:NEXT I:LE=3:SC=0:MU=0:POKETS,0:POKETS+1,0
440 POKEPM,0:POKEQM,0:POKELF,0:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT
450 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  SCREEN WRITE & TAKE OFF  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
460 CLS:GOSUB 590:PUT SPRITE 0,(112,60),14,2:PUT SPRITE 1,(112,60),15,22
470 SOUND 6,31:SOUND 7,&B10011110:SOUND 10,10:FOR I=0 TO 1500:NEXT:B!=0
480 FOR I=0 TO 20:COPY (170,91)-(85,35),0 TO (170,93),0:B!=B!+.15:B=B!
490 PUT SPRITE 0,(112,60-B!*5),,B*5+2:PUT SPRITE 1,(112,60-B!*5),,B*5+22
500 SOUND 6,31-I*(31/36):SOUND 10,15-I/6:NEXT:SOUND 10,0
510 COLOR SPRITE(6)=7:FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE 2+I,(0,217),11-I,44+I:NEXT
520 COLOR SPRITE(7)=7:COLOR SPRITE(8)=10:POKEMX,112:POKEMY,35:POKEXX,2
530 POKEYY,2:POKEHT,0:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THENS=1
540 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  STAGE START  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
550 RESTORE780:FORI=1TOS:READR1,G1,B1,R2,G2,B2,R3,G3,B3:NEXT:POKEST,S
560 COLOR=(2,R1,G1,B1):COLOR=(3,R2,G2,B2):COLOR=(4,R3,G3,B3)
570 POKER0,0:POKEHT,0:POKECR,0:INTERVALON:GOTO 50
580 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  SHIP WRITE  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦list
590 COLOR=(2,0,0,7):COLOR=(5,0,5,7):X=168
600 LINE(84,29)-(169,94),15,B:LINE(85,30)-(X,93),5,BF:LINE(85,60)-(X,93),2,BF
610 LINE(120,55)-(85,94),15:LINE(135,55)-(168,94),15
620 LINE(120,55)-(135,55),15:PAINT(128,70),10,15:LINE(137,50)-(155,65),8,BF
630 LINE(137,66)-(160,70),10,BF:LINE(85,88)-(168,93),2,BF:RETURN
640 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  INIT  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
650 DIMM1$(17),M2$(17),M3$(17),M4$(17):CLS:PSET(80,90),0:PRINT#1,"Now loading."
660 COLOR 15,0,0:FOR I=0 TO 2:SET PAGE ,I+1:CLS
670 COPY"STORM"+MID$(STR$(I),2)+".DAT" TO (0,0),I+1:NEXT:SET PAGE ,0
680 BLOAD"STORM3.DAT":BLOAD"STORM4.DAT":AD=&HD800:DEFUSR=AD:RESTORE 820
690 READ D$:IF D$<>"*" THEN POKE AD,VAL("&H"+D$):AD=AD+1:GOTO 690
700 A=USR(0):FOR I=6 TO 14:READ R,G,B:COLOR=(I,R,G,B):NEXT I
710 FORI=0TO17:READA$,B$:IFLEN(A$)=1THENM1$(I)=M1$(VAL(A$))ELSEM1$(I)=A$
720 IFLEN(B$)=1THENM2$(I)=M2$(VAL(B$)):NEXTELSEM2$(I)=B$:NEXT
730 FORI=0TO17:READA$:IFLEN(A$)<3THENM3$(I)=M3$(VAL(A$)):NEXTELSEM3$(I)=A$:NEXT
740 AD=&HC800:MX=AD:MY=AD+1:XX=AD+2:YY=AD+3:PM=AD+7:QM=AD+16:TS=AD+27
750 ST=AD+32:LF=AD+29:CR=AD+33:HT=AD+35:RO=AD+36:LC=AD+37
760 ONINTERVAL=81GOSUB30:DEFUSR1=&HC07F:DEFUSR2=&HC3D8:GOTO 370
770 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  STAGE COLOR DATA  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
780 DATA 0,0,6, 0,4,7, 4,6,7,  1,4,1, 1,3,1, 0,7,4,  7,7,0, 4,4,0, 7,7,4
790 DATA 6,7,6, 2,3,2, 7,7,7,  0,3,0, 4,6,1, 6,7,6,  4,6,1, 7,6,6, 5,7,2
800 DATA 7,5,5, 5,2,2, 7,6,6,  2,7,7, 0,0,5, 6,7,7,  0,0,6, 0,4,7, 5,7,7
810 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  MAC DATA  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
820 DATA 21,00,D0,11,00,78,01,00,08,CD,5C,00,C9,*
830 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  PALETE DATA  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
840 DATA 7,7,1,  6,1,1,  3,3,3,  4,4,4,  5,5,5,  6,6,6,  1,3,3,  3,4,4,  4,4,5
850 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  BGM DATA  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
860 DATA T185●34V1003L8,T185●12V9O4L8,E4EB>C+DR8C+,E4EER8EEE
870 DATA R8ER4C+D<GG+,ER8>E<R8E>DD-<B,E4EB>C+DC+,2,D&D2.,E4EER8>DD-<B
880 DATA <E4EB>C+DR8C+,3,2,2,3,3,4,E4EF+F+GGG+,<A4A>EF+GRF+,A4>A<AR8>A<AA
890 DATA R8ARF+GCC+,AR8>A<R8A>GF+E,<A4A>EF+GF+,<A4>A<AR8>A<AA
900 DATA G&G2.R8,A4A-A>GF+E<,5,3,6,6,7,E4EER8E>E<E,8,E4EF+F+GGF+,5,3
910 DATA T185●A15V9R8HS4HS12S12S12HSM16M16M8CS8,B8H8B8HS4HB4HS8
920 DATA R8H!B16H!16H!16H!16HS4HB8B8HS4,1,R8HB4HS4HB8B8HS8
930 DATA B8H8B8HS4HB16B16B16B16HS8,R8HB4HS4HB8SB8HS8,1,R8HB4HS4HB8SB8HSM8
940 DATA SMB4B8HS4HB4HS8,2,3,4,5,6,7,8,9
950 DATA HB8B8S16S16SB8MB16M16MB8SBC8MB8,16
```

★影：大事な話があります！つぐ美：な、なぁに？影：金メダルの背泳選手は？つぐ美：鈴木大地よ。影：大地な話。なんちゃって!!（石川県加賀市・菅野義裕15才）……【影：うーん、ダイチたダジャレだ。まいったち。】

MSX2+用

ヘリの着陸ゲームだ

THE（ザ）ヘリコプター

佐々木　達也

はじめに

このたびは，我が Luck Soft ゲーム“THE ヘリコプター”をお買いあげいただき，まことにありがとうございます。

STORY

私の名は“Dr.影美（かげみ）”（なんだ，この名前は）電波新聞運送会社の新入社員だ。

この会社は入社テストが少し変わっており，ヘリの運転技術で入社がきまる。鬼の試験官を「マイッタ」と言わせるぞ。

HOW TO PLAY

カーソル・キー対応です。RUNさせると，ヘリコプターは下に落ちます（ニュートンの法則から）。カーソル・キーの上で上昇，左右で移動です。

左から右に移動するプラットホームにそって着陸してください。あたりまえですけど，下に落ちるとミスです。

スコアが500以上で合格，－200以下で失格です。がんばってください。

プログラム

ALL BASICなので，気楽に打ち込んでください。

注意

終わったら，また，RUNしてもらってけっこうです。

最後に

このゲームはフィクションですので，実在の人物，団体とは，なんの関係もございません（ほんとかな？）。では SEE YOU AGAIN！

▲《写真1》ヘリコプターを下で移動するホームに着陸させるんだ

▲《写真2》おっと，いきおいよく着陸してもムダ。このスペル変だぞ

▲《写真3》ハーイ，みごとな着陸です。目ざせ500点

▲《写真4》スコアが－200で失格となる。うーん残念

編：これなら，MSX2＋じゃなくてもできちゃいそうですが，1000行のCALL　ANKを使っているために2＋用となってますが。

Dr.D：これは。CALL KANJIを使った後，漢字モードから英数モードにもどすコマンドと考えてもらえればOKじゃ。

編：ここでは，この行は何の意味もなさないわけですね。

Dr.D：うむ。この行を取ると，MSX2でも動くようになるぞ。

★横着なぼくはプログラム大全集ディスク版を販売してほしいと思う。どうでしょう？（和歌山県那賀郡・おーちゃくん14才）……【編：ゲームで遊ぶだけの友達に少しでも差を付けたいと思うなら，苦労しなきゃ！】

THEヘリコプターのプログラム・リスト

```
10 '┌─────────────┐
20 '└ THE ﾍﾘｺﾌﾟﾀｰ ┘
1000 CALL ANK
1010 SCREEN 5,1:COLOR:COLOR 15,1,1:CLS
1020 FOR T=0 TO 2
1030   B$=""
1040   FOR N=0 TO 7
1050     READ A$
1060     B$=B$+CHR$(VAL("&b"+A$))
1070   NEXT N
1080   SPRITE$(T)=B$
1090 NEXT T
1100 OPEN "grp:" AS #1
1110 ON SPRITE GOSUB 1430
1120 TK=0
1130 '*** GAME START ***
1140 X=0:Y=0:U=8:F=0:P=100
1150 X1=-16:Y1=196
1160 PRESET ( 70,8):PRINT #1,"ｽｺｱｰ"   ;TK
1170 PRESET (160,8):PRINT #1,"ｴﾈﾙｷﾞｰ" ;P
1180 SPRITE ON
1190 '*** ﾍﾘ ***
1200 Y=Y-U:X=X+F
1210 IF X<0   THEN X=  0:F=0
1220 IF X>240 THEN X=240:F=0
1230 IF Y<0   THEN Y=  0:U=0
1240 IF Y>196 THEN Y=196
1250 PUT SPRITE 1,(X,Y),10,1
1260 IF Y=196 THEN GOSUB 1430
1270 PLAY"T255V15O4S8M1000B64"
1280 '*** TICK ON ***
1290 X1=X1+2:IF X1=256 THEN X1=-14
1300 PUT SPRITE 2,(X1,Y1),13,2
1310 '*** PUT Key ? ***
1320 K=STICK(0)
1330 IF K=0 THEN U=U-1:GOTO 1410
1340 P=P-1:IF P<=0 THEN P=0:U=U-1:F=0
1350 PRESET (216,8):PRINT #1,P
1360 IF P=0 THEN 1420
1370 IF 7<K OR  K<3 THEN U=U+1
1380 IF 1<K AND K<5 THEN F=F+1
1390 IF 3<K AND K<7 THEN U=U-1
1400 IF 5<K         THEN F=F-1
1410 '
1420 GOTO 1190
1430 '*** MISS ***
1440 SPRITE OFF
1450 IF X<X1-4 OR X1+4<X THEN 1500
1460 IF 184<Y            THEN 1500
1470 '*** NICE! ***
1480 PUT SPRITE 1,(X,182),10,1
1490 TK=TK+P:Z$="NICE! FINE !":GOTO 1550
1500 '*** MISS 2 ***
1510 PLAY"T120V15O3S9M15000C1"
1520 TK=TK-100+P
1530 Z$="MISS! OH MY GOOD !"
1540 PUT SPRITE 0,(X,Y+4),9,0
1550 '*** ROUND 1 CLEAR!***
1560 PRESET (75,84):PRINT #1,Z$
1570 IF 500<TK THEN Z$="  ﾏｲﾘﾏｼﾀ!!  ":GOTO 1650
1580 IF TK<-200 THEN Z$="ｷﾐﾊ､ｼｯｶｸﾃﾞｽ!":GOTO 1650
1590 FOR T=0 TO 999:NEXT
1600 PUT SPRITE 0,(0,217),,0
1610 PUT SPRITE 1,(0,217),,1
1620 PUT SPRITE 2,(0,217),,2
1630 CLS
1640 RETURN 1130
1650 '*** GAME OVER ***
1660 PRESET (80,102):PRINT #1,Z$
1670 PRESET (84,  8):PRINT #1,"ｽｺｱｰ"   ;TK
1680 FOR E=0 TO 999:NEXT
1690 END
1700 '*** SPRITE DATA ***
1710 DATA 00010000
1720 DATA 01011010
1730 DATA 01111110
1740 DATA 11111111
1750 DATA 00111111
1760 DATA 01011010
1770 DATA 11001001
1780 DATA 00001000
1790 '
1800 DATA 01111111
1810 DATA 00001100
1820 DATA 11010010
1830 DATA 11011111
1840 DATA 01111111
1850 DATA 00111110
1860 DATA 00100100
1870 DATA 01111110
1880 '
1900 DATA 00000000
1910 DATA 11111111
1920 DATA 11000011
1930 DATA 10100101
1940 DATA 10011001
1950 DATA 10100101
1960 DATA 11000011
1970 DATA 11111111
1980 '
1990 '|    THE ﾍﾘｺﾌﾟﾀｰ     |
2000 '| 1989 By Luck Soft |
2100 '
```

評…影さんらしいや(編)

by 永山一太

評…こりゃまいったわい(Dr.D)

by HUDSON

★OFにも“明日のスタープログラマー”みたいに『明日のOFライター』を作ろう!(岡山県船頭町・ともくん17才)……【影:愛読者カードを送ってくれる人全員の名前を載せなくちゃならないぞ!私を殺す気か?】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

1本に3本のゲームが！

だぶる すくろ～る かにさん どこいくの？ じどうしゃ げーむ

みすた～えっくす

パパッと打ち込んでRUNしてください。

1～3のキーを押すと，その番号に対応したゲームがはじまります。

1 だぶる すくろ～る

一番上にでてくる二つの"●"が自分です。

スペース・キーを押すと二つの"●"は離れていき，スペース・キーを離すとくっつきます。

下からくる障害物をうまくよけていってください。当たるとゲーム・オーバーです。

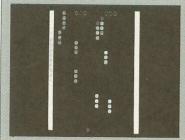
自分は離れれば離れるほど得点が高くなります。

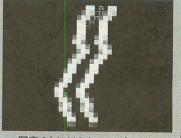
2 かにさん どこいくの？

かにを左右に動かし，上から降ってくるエサを取ればいいのです。5回落とすとゲーム・オーバーです。

と，ここまで書くと簡単にみえますが，じつはエサを取ったり落としたりすると，右にある文字が変わります。「NORMAL」のときはカーソル・キーの左右で左右に動きますが，「REVERSE」だとカーソル・キーの左右で右左に動くのです。

3 じどうしゃ げーむ

上にでてくる自分を左右のカベにぶつからないように進めればいいだけです。

▲〈写真1〉だぶる　すくろ～る

▲〈写真2〉かにさん どこいくの？

▲写真3〉じどうしゃ　げ～む

だぶる すくろ～る／かにさん どこいくの？／じどうしゃ げーむのプログラム・リスト

```
10 COLOR,,7,0:CONSOLE:CLS:POKE $3444,0
20 INPUT N:ON N GOTO 30,180,370:GOTO 20
30 REM |-----------|NO.1|-----------|
40 CLS:CONSOLE 0,25,0,21
50 X=$D000:X1=10:X2=11
60 GET G$:IF G$=" "THENX1=X1-1:X2=X2+1
70 IF G$<>" "THEN X1=X1+1:X2=X2-1
80 IF X1= 0 THEN X1=X1+1:X2=X2-1
90 IF X1=11 THEN X1=X1-1:X2=X2+1
100 N=INT(RND(1)*19)+1:CURSOR N,24
110 Z$="":N=INT(RND(1)*3):IF N=0 Z$="●"
120 PRINT Z$:SC=SC+X2-10
130 IF PEEK(X+X1+40)>0 GOTO 500
140 IF PEEK(X+X2+40)>0 GOTO 500
150 POKE X+X1,$48:POKE X+X2,$48
160 POKE X+24*40,$43:POKEX+24*40+20,$43
170 GOTO 60
180 REM |-----------|NO.2|-----------|
190 CLS:X=10:XX=1:AX=10:AY=0:DIM N$(2)
200 K$="■■■ V..V ■■■■■■■! ┌■■┐ ":N=1
210 N$(0)=" NORMAL":N$(2)="REVERSE"
220 GET G$:XX=(G$="■")-(G$="■")
230 X=X+XX*N:X=X-(X=7)+(X=22)
240 CURSOR X,20:PRINT[2,]K$;
250 CURSOR AX,AY:PRINT" ";:AY=AY+1
260 IF AY>20 THEN CS=CS+1:AY=0:GOTO330
270 IF CS= 5 THEN 500
280 Z=ABS(X-AX):ZZ=20-AY
290 IF(Z<3)*(ZZ=1)THEN 310
300 CURSOR AX,AY:PRINT"●";:GOTO 220
310 SC=SC+10:CURSOR X-1,20:AY=0
320 PRINT"ヘヘ":MUSIC"+B+F+G+F+B+G"
330 AX=INT(RND(1)*18)+6
340 N=INT(RND(1)*2):N=N+(N=0)
350 CURSOR 30,22:PRINT[N+5,]N$(N+1);
360 GOTO 220
370 REM |-----------|NO.3|-----------|
380 CLS:CONSOLE:M$="■■     ■■"
390 FORZ=0TO23:CURSOR16,Z:PRINTM$:NEXT
400 X=$D000+179:XX=16
410 FOR Z=0 TO 99:NEXT
420 XX=XX+INT(RND(1)*3)-1
430 XX=XX+(XX=35)-(XX=5)
440 CURSOR XX,24:PRINT M$
450 P=PEEK(X):IF P>0 THEN 490
460 GET G$:X=X+(G$="■")-(G$="■")
470 P=PEEK(X):IF P=$43 THEN 490
480 POKE X,$E5:SC=SC+4:GOTO 410
490 REM |-----------|OVER|-----------|
500 MUSIC"EDFDEDFDE":CONSOLE:COLOR,,,1
510 FOR Z=10 TO 15:CURSOR 10,Z
520 PRINT"              ";:NEXT
530 CURSOR 12,13:PRINT SC
540 GET G$:IF G$<>" "GOTO 540
550 RUN
```

★こんにちはK子さん。え？ここマイコンルームじゃないの？失礼しました。(岩手県二戸市・ルフィリア17才)……【影：君は知ってたかな？K子の"K"は影のKなんだぞ。つぐ美：信じちゃったらどうする気!?】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

コンピュータ対戦の格闘ゲーム

功Hu（くんヒュー）

松谷　泰史

ストーリー

ある日，影さんが電波ビルに手下をつれてたてこもった。そこで君は影さんを倒すため電波ビルに乗り込んだ。

内容

単なる格闘技ゲームです。

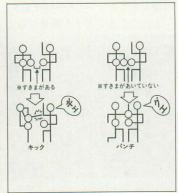
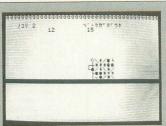
▲《写真1》さっぱりしたタイトル画面

▲《写真2》まずはベーマガボウヤとの戦い

遊びかた

プログラムを打ち込み，SAVEし，RUNしてください。するとキレイな(?)タイトルがでてくるので，しばらく見て，止まったら[S]キーを押してスタートしてください。

すると主人公と敵がでてくるのでカーソル・キーで左右に動かし，[Z]キーでパンチ，[X]キーでキックをくりだします。がんばって5人の手下と影さんを倒しましょう。

体力が0未満になると1人死に，4人死ぬとゲーム・オーバーです。

《第1図》技のかけかた

▲《写真3》バキバキ。みごと相手を到した

◀《写真4》オウ・エーフには完敗。残念

《第1表》変数表

PP	…敵の体力
O	……攻撃範囲（あまり変えないでください）
D	……防ぎょ力
DD	…攻撃力
L	……動くおそさ
LL	…攻撃回数の少なさ

功Huのプログラム・リスト

```
5 REM ▒▒▒▒▒ ショキセッテイ ▒▒▒▒▒
10 M=1:QW=3:GOSUB 940
20 CLS:X=10:XD=20:E=0:W=0:V=0:VV=0:P=100:GOSUB 1060
30 COLOR 0,5:CLS
40 FOR Z=0 TO39
50 LOCATE Z,0:PRINT"ə"
60 LOCATE Z,15:PRINT"■"
70 NEXT Z
80 REM ▒▒▒▒▒ メイン!!!! ▒▒▒▒▒
90 ON M GOSUB 1130,1200,1270,1330,1400,1470,830
100 LOCATE 20,2:PRINT BX$
110 LOCATE 3,2:PRINT"ノコリ";QW
120 LOCATE 10,3:PRINT P
130 LOCATE 20,3:PRINT PP
140 Y$=INKEY$
150 IF Y$="Z" THEN W=1
160 IF Y$="X" THEN W=2
170 Z$=INKEY$(0)
180 IF Z$="■" AND X>1 THEN V=-1
```


★ボクの母は車の免許を持ってるのに運転できません(実話)。影さんどう思う？((静岡県裾野市・清水博之13才)……【影：俗に言う“ウーパールーパー”というやつだな。つぐみ：………“ペーパードライバー”！】

改造

プログラムが簡単な命令ばかりでできているので，簡単に改造できます。敵のステータスは敵のグラフィックとまとめて最後のほうにありますので，第1表を見て変えてください。なおタイトルには何の意味もありません。

各敵

1面…ベーマガボウヤ
2面…オウ・エーフ
3面…エラー
4面…バグー
5面…ハギノ月
6面…KAGE

```
850 TEMPO 2
860 PLAY "EEFFRFCDEREEEDDR-CEFDCEFDCR"
870 LOCATE XD,4:PRINT"セ ミ ■■■カ コ"■■■イ ト ■■■ー ク"■■■ノ   "
880 FOR AS=0 TO 5000:NEXT AS
890 LOCATE XD,4:PRINT"ヨ ュ ■■■. ウ ■■■. シ ■■■. ャ ■■■ °  "
900 FOR HY=0 TO 5000:NEXT HY
910 TEMPO 0
920 PLAY "EEEFFFFDEFRFEDEEFFFRDEREREDEFFFF-C-D-ECDRDE-C-C-C-C-C-C-C-C-C-C-"
930 END
935 REM■■■■■タイトル!■■■■■
940 CLS:TEMPO 3:PLAY"EREDEREREREСRCEREREDEFRFRFRA"
950 FOR WL=0 TO 50:EM=INT(RND(1)*8):P=INT(RND(1)*8):COLOR EM,P:CLS
960 LOCATE10,5:PRINT"■■■ ■   ■ ■"
970 LOCATE10,6:PRINT" ■ ■■■  ■  ■"
980 LOCATE10,7:PRINT" ■  ■ ■ ■■■ ■ ■"
990 LOCATE10,8:PRINT" ■  ■ ■ ■■■ ■■■"
1000 LOCATE10,9:PRINT"■■■◢■  ■  ■ ■■"
1010 NEXT WL
1020 LOCATE 12,20:PRINT"[HIT S KEY]"
1030 VB$=INKEY$(0)
1040 IF VB$="S" THEN 20
1050 GOTO 1020
1055 REM■■■■■キャラ!!■■■■■
1060 A$(1)="O■■ ┬┤■■■ └●■■ ├┐■■||"
1070 A$(2)="O■■ ┼─●■■■ └●■ ├┐■■ ┘|"
1080 A$(3)="O┐■■ |●───■■■ └●■■ |■|"
1090 A$(4)=" ■■   ■■■  ■■  ■■  "
1100 A$(5)=" ■■    ■■■  ■■  ■■■  "
1110 A$(6)="  ■■    ■■■■  ■■ ■■ "
1120 RETURN
1130 B$(1)="  |●■■■ ├┐■■■●┼■■■ ┤■■||"
1140 B$(2)="  ●─■■■ |●■■ ┴┼■■ ┤■■|└┐"
1150 B$(3)="＼■＼ ●■■●┼■■ ┤■■|└┐"
1160 B$(4)="   ■■■   ■■■   ■■■    ■■■    "
1170 O=2:PP=80:L=2:LL=2:DD=14:D=5
1180 BX$="ベ-マガボウヤ"
1190 RETURN
1200 B$(1)="   ●■■ ┬┤■■■●─┘■■■ ┤■■||"
1210 B$(2)="   ■●■■ ┬┤■■■●─┘■■■&lt;ー&gt;"
1220 B$(3)="   ■●■■ ┬┤■■■ |●─┘■■■───●ー&gt;"
1230 B$(4)="    ■■    ■■■    ■■■    ■■■■     "
1240 BX$="オウ.エ-フ"
1250 O=3:PP=85:L=3:LL=3:DD=15:D=5
1260 RETURN
1270 B$(1)="   ●■■ ┬┤■■■● | ■■■ ┤↓■■■||"
1280 B$(2)="  ●→■■■ ┼┤■■■● |■■ ┤■■|└┐"
1290 B$(3)="   ●■■■■←──┼■■●┘■■■ ┤■■|└┐"
1300 B$(4)="      ■■■■■■    ■■■    ■■■    ■■■    "
1310 O=3:PP=90:L=2:LL=3:DD=13:D=4
1320 BX$="エラ-":RETURN
1330 B$(1)="   ●■■ ┬┤■■■●─┘■■■ ┤■■||"
1340 B$(2)="   ●■■■●─┼■■ ┤■■ |■■|"
1350 B$(3)="   ●■■ ┬┤■■■■───●●┘■■■╲╱"
1360 B$(4)="    ■■■    ■■■■■    ■■■■■   ■■■   "
1370 O=3:PP=110:L=3:LL=4:DD=15:D=4
1380 BX$="バグ-"
1390 RETURN
1400 B$(1)="     ●■■■◢■■■■●■■■■■■■■◢"
1410 B$(2)="     ●■■■◢■■■■■■■■■■■◢■■■◢"
1420 B$(3)="     ●■■■◣■■■■■■■■■■■◤"
1430 B$(4)="      ■■■■    ■■■■    ■■■    ■■■    "
1440 O=3:PP=200:L=4:LL=5:DD=16:D=2
1450 BX$="ハギノ月"
1460 RETURN
1470 B$(1)=" ◆ ●┘■■■■|◢■■■●■■■■|■■■■■|■■◣"
1480 B$(2)=" ● ●┘■■■■|◢■■■●■■■■|■■■■■|■■◣"
1490 B$(3)="■◣◣◣◣●┘■■■■|◢■■■●■■■■|■■■■■|■■◣"
1500 B$(4)="■      ■■■■    ■■■    ■■■    ■■■    "
1510 O=3:PP=170:L=2:LL=4:DD=14:D=5
1520 BX$="KAGE"
1530 RETURN
```

```
190 IF Z$="■" THEN VV=1
200 GOSUB 280
210 FOR BZ=0 TO 100:NEXT BZ
220 GOSUB 350
230 GOSUB 410
240 IF P<0 THEN 640
250 IF PP<0 THEN 730
260 GOTO 120
270 REM■■■■■ジブン コウゲキ■■■■■
280 LOCATE X,10:PRINT A$(4)
290 LOCATE X,10:PRINT A$(1+W)
300 S=INT(RND(1)*6)+4
310 IF W=0 THEN RETURN
320 IF W=1 THEN S=S*3
330 IF X=XD-W THEN PP=PP-(W*S-D):TEMPO 7:PLAY"-D-C-E-F"
340 RETURN
345 REM■■■■■ジブン イドウ ■■■■■
350 LOCATE X,10:PRINT A$(4+W)
360 IF X=XD-1 THEN VV=0
370 X=X+V:X=X+VV:W=0
380 LOCATE X,10:PRINT A$(1)
390 V=0:VV=0
400 RETURN
405 REM■■■■■テキ / ウゴキ■■■■■
410 IF E=1 THEN 590
420 R=INT(RND(1)*L)
430 IF R>0 THEN 520
440 HH=INT(RND(1)*2)
450 HR=INT(RND(1)*2)-1
460 IF XD=X+1 THEN HR=0
470 IF XD+5=39 THEN HH=0
480 LOCATE XD,10:PRINT B$(4)
490 XD=XD+HR:XD=XD+HH
500 LOCATE XD,10:PRINT B$(1)
510 RETURN
520 LOCATE XD,10:PRINT B$(4)
530 F=INT(RND(1)*LL)
540 IF F=0 THEN 570
550 LOCATE XD,10:PRINT B$(1)
560 RETURN
570 LOCATE XD,10:PRINT B$(2)
580 E=1:RETURN
590 LOCATE XD,10:PRINT B$(4)
600 LOCATE XD,10:PRINT B$(3)
610 EW=INT(RND(1)*10)+DD
620 IF XD<X+0 THEN P=P-EW:TEMPO 7:PLAY"-D-C-E-C"
630 E=0:RETURN
635 REM■■■■■アンタ / マケ■■■■■
640 TEMPO 4:PLAY "CDEFRFEDCD-C-C-C"
650 LOCATE 10,4:PRINT"┌ |■■■ ├ ┤ ├┤■■■ ├┤ |■■■ ┘┼┘■■■┘ |└"
660 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
670 LOCATE 10,4:PRINT"─┤ |■■■  | ├─■■■  ||  ■■■─┴─┘■■■     "
680 FOR XS=0 TO 1000:NEXT XS
690 QW=QW-1
700 IF QW>-1 THEN 20
710 LOCATE 20,5:PRINT"■GAME OVER■"
720 END
725 REM■■■■■アンタ / カチ!■■■■■
730 TEMPO 4:PLAY "-C-E-D-CR-C-E-D-CR-C-E-D-C_C_F_C_F"
740 FOR CV=0 TO 4
750 FOR VR=0 TO 100:NEXT VR
760 LOCATE XD,10:PRINT "＼*／● ■■■■***●●■■■■／*＼*／■■■■●●***■■■■┐●／*＼"
770 PLAY"_C_F"
780 FOR RV=0 TO 500:NEXT RV
790 LOCATE XD,10:PRINT " ├*●*■■■■●*●┐  ■■■■●┼*●*■■■■●*●   ■■■■   *●*"
800 PLAY "_C_F"
810 NEXT CV
820 M=M+1:GOTO 20
825 REM■■■■■END!!!!!■■■■■
830 TEMPO 3:PLAY"CEDCRCEDCRCEDCRCRCR"
840 LOCATE XD,10:PRINT"◆┐     ■■■■■|●■◣  ■■■■■●■■◣  ■■■■■●■■  ■■■■■|  ◤■■
◢"
```

★つぐ美さんは，影さんのいったいなんなのか？影さんは，つぐ美さんのなんなのか？そして，影さんは電波のなんでしょう？(新潟市・**近藤和彦14才**)……【**編**：最後の質問の答だけははっきりしてます。“お荷物”。】

MZ-1500用

パックマン・タイプのアクション・ゲーム
移植版

PA-PA-PA

舟生日出男

はじめに

'88年8月号に掲載された，FM-7/77用「PA-PA-PA」の移植版です。

内容

怪獣(かいじゅう)PA-PA-PAを操作して，惑星Par Three(パー スリー)から奪われたエネルギーを回収し，敵の親玉であるRAVERD(レイバード)を破壊してください。

遊びかた

まず，タイトル画面の表示中に，スペース・キーでレベルを選択（1～3），リターン・キーでゲーム・スタート。

カーソル・キーで上下左右にPA-PA-PAを操作し，エネルギーをすべて回収すれば，ラウンド・ク

《第1表》キャラクター紹介

…**PA-PA-PA**
主人公。あなたが操作します。

…**UNIGON**
攻撃を受けると消滅。スペースがあるとそこにエネルギーを置く。壁を通りぬけるものもいる。

…**POTARIAN**
UNIGONの基地。

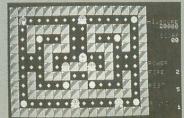
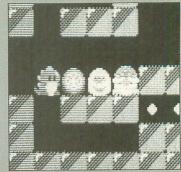
…**RAVERD**
攻撃を受けても一定時間停止するだけ。スペースがあるとそこにブロックを置く。壁を通りぬける。フィールド内のエネルギーがすべてなくなると爆発する。

…**パワー・エネルギー**
画面上の敵にダメージをあたえる。

《第2表》変数表

変数	内容
X, Y	自分の座標
X1, Y1	敵1の座標
X2, Y2	敵2の座標
HI	ハイスコア
SC	スコア
RO, RF	ラウンド用フラグ
DC	ドットの数
LV	レベル
TM, TS	ファイヤー・ボールの数
PW	自分のパワー
PE	敵のパワー
WE	基地の数
RW	ブロックの再生数
SR(n, m)	仮想VRAM
TX(n), TY(n)	基地の座標
BV(n), BW(n)	ブロック再成の座標
XR, YR	雑用
RE	自分の残り

▲〈写真1〉タイトル画面。レベルも選べるぞ

▼〈写真2〉エネルギーをすべて回収するのが目的だ

▲〈写真3〉ファイヤー・ボールを発射！ すべて破壊できる

★先日，電信柱にもたれかかって寝ているへんなチビを発見した。(東京都練馬区・高橋佐江子13才)……【影：もたれかかって寝られたり，おしっこひっかけられたり，蹴られたり，電信柱も大変だねー。うん。】

リアです。

Zキーでパワーをためて，Xキーでファイヤー・ボールを発射することができます。パワーはためるほど破壊力，飛距離がアップし，これでブロック，基地，敵を破壊することができます。しかし，ファイヤー・ボールには限りがありますので，なくなったら回収しなければなりません。

敵につかまる，壁につぶされる，敵の攻撃に当たると1匹死んでしまい，全滅するとゲーム・オーバー。PA-PA-PAは，ラウンド・クリアするごとに1匹追加されます。

▼《写真5》敵基地がたくさん。これらは破壊しておくほうが…

▲《写真4》すべてエネルギーを回収すると，ホラ

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '████████ PCG DEFINE PROGRAM ████████████████████████
20 CLS 3:PRINT[6]"WAIT A MOMENT."
30 DIM MR$(15):FOR I=0 TO 15:READ MR$(I):NEXT
40 FOR I=1 TO 31 STEP 2:READ A$
50 B$=MID$(A$,1,16)+MID$(A$,18,16)+MID$(A$,35,16):E$=""
60 FOR J=1 TO 24:C$=MID$(B$,J*2,1):D$=MID$(B$,J*2-1,1)
70 E$=E$+MR$(VAL("$"+C$))+MR$(VAL("$"+D$))
80 NEXT:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):FONT$(2,I+1)=HEXCHR$(E$):NEXT
90 FOR I=33 TO 36:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
100 RUN"PA-MAIN"
110 '———— MIRROR$ DATA ————————————
120 DATA 0,8,4,C,2,A,6,E,1,9,5,D,3,B,7,F
130 '———— PCG DATA ————————————
140 DATA 0000002040000000 070F002040000000 070F3F7FFFEDEDED
150 DATA 0000000000000000 00803010000C0C08 0080F0F0F0FCFCF8
160 DATA 003F3F3F3F1F0E0E 00FFFF3F3F7FFFFF 7F3F3F3F3F1F0E0E
170 DATA 0000008000000000 00CCCC8800E0F0F0 F03C3CF9FB1F0E0C
180 DATA 00030F1F3F3F7A7D 0000000000000000 00030F1F3F3C7870
190 DATA 7E7F7F7F7F7F3F0F 0000000000000000 787C7F77787C3F0F
200 DATA 0000003F7F61FFFF 070F1F00001E0000 050A15007F61FF00
210 DATA FFFF7F3F7F7FFFFE 0000000000000000 BBBB5D0036366E6E
220 DATA 00000000000000FF 071F3F3F7F7F7FA0 050A152846304 6FC
230 DATA FF777F7F7FFFFFAF 5000205000520000 F8007C7F00FF57AB
240 DATA 0000000000000000 0000000000010307 0000000000010307
250 DATA 0000000000000000 0703010000000000 0703010000000000
260 DATA 0000000000000000 0000030F1F1F3F3F 0000030F1F1F3F3F
270 DATA 0000000000000000 3F3F1F1F0F030000 3F3F1F1F0F030000
280 DATA 0000000000000001 00030F1F3F3F7F7F 000000030E0B1D17
290 DATA 0100000000000000 7F7F3F3F1F0F0300 171D0B0E03000000
300 DATA 6AFDEA55EA55AA55 0038604040000000 0038604040000000
310 DATA AA57AF5FBF7FFFFF 0000000000000000 0000000000000000
320 DATA AB57AF5FBF7FFF7F 0000000000000000 0000000000000000
330 DATA FFFFFFFFFFFFFFFE 0000000000000000 0000000000000000
```

《リスト2》PA-PA-PAのメイン・プログラム・リスト

```
10 '████████ [ PA-PA-PA ]  FOR MZ-1500 ████████████████
20  GOTO 1710
30 '———— TIME ROUTINE ————————————
40 TT=VAL(MID$(TI$,3,2))*60+VAL(MID$(TI$,5,2)):RETURN
50 '———— BOX ROUTINE ————————————
60 FOR I=Q2 TO Q4 STEP 2:FOR J=Q1 TO Q3 STEP 2
70 FPRINT[J,I] 0,0 [J,I+1] 0,0:CURSOR J,I:PRINT" ██ ":NEXT:NEXT:RETURN
80 '████████ MAIN ROUTINE ████████████████████
```

```
90 GOSUB 40:IF TT<>TU THEN TU=TT:GOSUB 350
100 GET I$:KY=ASC(I$)
110 IF (X1=X AND Y1=Y) OR (X2=X AND Y2=Y) THEN 1210
120 ON KY-16 GOSUB 200,210,190,180
130 ON KY-87 GOSUB 920,910,910
140 ON F1 GOSUB 370,490,490,480,590
150 IF RG=1 THEN GOSUB 680
160 GOTO 90
170 RETURN
180 XV=-1:YV= 0:MK=1:GOTO 220
190 XV= 1:YV= 0:MK=2:GOTO 220
200 XV= 0:YV= 1:GOTO 220
210 XV= 0:YV=-1:GOTO 220
220 ON SR(X+XV,Y+YV)+1 GOTO 230,240,270,1200,310,310,310,750,750
230 GOSUB 780:X=X+XV:Y=Y+YV:SR(X,Y)=0:GOTO 750
240 GOSUB 230:MUSIC"V1503C3";"V1502C3":DC=DC-1:SC=SC+1:IF DC=0 THEN RETURN 1370
250 GOSUB 1300:RETURN
260 '———— FLASH ROUTINE ————————————
270 GOSUB 240:GOSUB 330
280 P=35:IF X1>0 THEN XR=X1:YR=Y1:X1=0:Y1=0:GOSUB 880:GOSUB 580
290 GOSUB 40:XR=X2:YR=Y2:X1=0:TA=TT:TB=TT:TI=0:AN=0:GOSUB 880:RETURN
300 IF PW=8 THEN PW=7:GOTO 1020 ELSE 1020
310 TM=TM+1:GOSUB 1330:EB=EE:MUSIC"V1503C1DE";"V1502ROC1DE"
320 ON SR(X+XV,Y+YV)-3 GOTO 230,240,270
330 FOR I=1 TO 7:PAL I:WAIT 12:NEXT:PAL 0:RETURN
340 '———— INTERVAL ————————————
350 Q=CX:CX=CY:CY=Q:TI=TI+1:IF TI=15 THEN TI=0:AN=0:RETURN ELSE RETURN
360 '———— MONSTER ONE ————————————
370 GOSUB 40:F1=L1:IF TT<TA+SA THEN TI=0:RETURN
380 AX=SGN(X-X1):AY=SGN(Y-Y1)
390 IF AN=0 THEN XR=X1:YR=Y1:GOSUB 580:IF WE>-1 THEN U=RND(1)*WE:X1=TX(U):Y1=TY(
U):AN=1:GOSUB 460 ELSE RETURN
400 IF SR(X1,Y1+AY)<H THEN IF Y<>Y1 THEN AX=0:GOTO 440
410 IF SR(X1+AX,Y1)<H THEN IF X<>X1 THEN AY=0:GOTO 440
420 IF SR(X1-AX,Y1)<H THEN AX=AX*-1:AY=0:GOTO 440
430 RETURN
440 IF SR(X1,Y1)=0 THEN SR(X1,Y1)=1:DC=DC+1
450 XR=X1:YR=Y1:GOSUB 580:X1=X1+AX:Y1=Y1+AY
460 FPRINT[X1*2,Y1*2] 9,10 [X1*2,Y1*2+1] 11,12:RETURN
470 '———— MONSTER TWO ————————————
480 F1=5:PAL,C1:Q=C1:C1=C2:C2=Q:GOTO 500
490 F1=L2
500 GOSUB 40:IF TT<TB+S1 THEN RETURN
510 IF EM=0 THEN IF RND(1)*10>5 AND PE=0 THEN 610
520 BX=SGN(X-X2):BY=SGN(Y-Y2):IF PE>0 THEN GOSUB 610
530 IF SR(X2+BX,Y2)<8 THEN IF X<>X2 THEN BY=0:GOTO 550
540 BX=0
550 IF SR(X2,Y2)=0 THEN SR(X2,Y2)=7
560 XR=X2:YR=Y2:GOSUB 580:X2=X2+BX:Y2=Y2+BY
570 FPRINT[X2*2,Y2*2] 13,14 [X2*2,Y2*2+1] 15,16:RETURN
580 ON SR(XR,YR)+1 GOTO 800,810,840,830,790,790,790,820,820
590 F1=4:S1=0:RETURN
600 '-------- ENEMY THROW FIRE SUB ----------------------------------
610 EM=1:IF PE<8 THEN PE=PE+1:MUSIC"V"+STR$(PE*2-1)+"O5C3":RETURN
620 U=SR(X2+BX,Y2+BY):IF U=8 THEN RETURN
630 IF U>3 AND U<7 THEN RETURN
640 EB=20:PE=0:XX=BX:YY=BY:GOSUB 860:
650 XR=X2+BX:YR=Y2+BY:EM=0:GOSUB 790:GOSUB 1050:GOSUB 1140:GOSUB 1160
660 GOTO 990
670 '———— BLOCK ————————————
680 IF RW=0 THEN RETURN
690 IF O<3 THEN O=O+1:RETURN
700 RW=RW-1:XR=BV(RW):YR=BW(RW):GOSUB 820
710 IF SR(XR,YR)=1 THEN DC=DC-1
720 SR(XR,YR)=7:O=0
730 IF X=XR AND Y=YR THEN RETURN 1210 ELSE RETURN
740 '████████ CHARACTER PUT ████████████████████████
750 ON MK GOTO 760,770
760 FPRINT[X*2,Y*2] 1,3 [X*2,Y*2+1] 5,7:RETURN
770 FPRINT[X*2,Y*2] 4,2 [X*2,Y*2+1] 8,6:RETURN
780 FPRINT[X*2,Y*2] 0,0 [X*2,Y*2+1] 0,0:RETURN
790 FPRINT[XR*2,YR*2] 29,30 [XR*2.YR*2+1] 31.32:RETURN
```

MZ-500

★こら影さん。君がOFに載せるまでなぐるのをやめないぞー。（京都府綴喜郡・なぐるのをやめないぞ12才）
……【影：こバキら，のバキせバキたのバキにバキ，まだバキバキなバキぐってバキるじゃないかバキバキバキバキ。】

基地をすべて破壊するとRAVERとの一騎討ち。もう攻撃してもびくともしません。

逃げながらエネルギーを回収するのみ！

プログラム

プログラムは２本にわかれています。**リスト１**を入力，SAVE“PA-CHR”としてください。

つぎに**リスト２**を入力，SAVE“PA-MAIN”としてください。**リスト１**をRUNすると自動的に**リスト２**をロードして，ゲームがはじまります。

```
800 FPRINT[XR*2,YR*2]  0, 0 [XR*2,YR*2+1]  0, 0:RETURN
810 FPRINT[XR*2,YR*2] 21,22 [XR*2,YR*2+1] 23,24:RETURN
820 FPRINT[XR*2,YR*2] 33,34 [XR*2,YR*2+1] 35,36:RETURN
830 FPRINT[XR*2,YR*2] 17,18 [XR*2,YR*2+1] 19,20:RETURN
840 FPRINT[XR*2,YR*2] 25,26 [XR*2,YR*2+1] 27,28:RETURN
850 '■■■■■■■■ SOUND ROUTINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
860 NOISE"V1506C5";"V1504C5":RETURN
870 SOUND=(6,6):SOUND=(7,1):RETURN
880 FOR I=1 TO 7:CURSOR XR*2,YR*2:PRINT[I]"■■■■■":NOISE"V1506C3";"V1504C3"
890 CURSOR XR*2,YR*2:PRINT"  ■■  ":NEXT:SC=SC+P:GOSUB 1300:RETURN
900 '■■■■■■■■ THROW FIRE BALL ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
910 IF PW<8 THEN PW=PW+1:MUSIC"V"+STR$(PW*2-1)+"O3C3":GOTO 1320 ELSE RETURN
920 IF PW=0 THEN RETURN
930 U=SR(X+XV,Y+YV):IF U=8 OR TM=0 THEN RETURN
940 IF U>3 AND U<7 THEN RETURN
950 TM=TM-1:EB=PW↑2/3:PW=0:GOSUB 1330:GOSUB 1320
960 GOSUB 860
970 XR=X+XV:YR=Y+YV:XX=XV:YY=YV:GOSUB 790:GOSUB 1050:GOSUB 1140:GOSUB 1160
980 '──────── LOOP THROW ROUTINE ────────────────────────────
990 FOR K=1 TO EB
1000 GOSUB 580:XR=XR+XX:YR=YR+YY:GOSUB 1050:GOSUB 1140:GOSUB 1160:GOSUB 790
1010 NEXT
1020 GOSUB 790:SR(XR,YR)=SR(XR,YR)+4:GOSUB 570
1030 RETURN
1040 '──────── FIRE SUB ──────────────────────────────────────
1050 ON SR(XR,YR)+1 GOTO 170,170,170,1070,1060,1060,1060,1110,1130
1060 XR=XR-XX:YR=YR-YY:RETURN 1020
1070 SR(XR,YR)=0:P=70:GOSUB 880
1080 FOR I=0 TO WE:IF XR=TX(I) AND YR=TY(I) THEN FOR J=I+1 TO WE:TX(J-1)=TX(J):TY(J-1)=TY(J):NEXT:WE=WE-1 ELSE NEXT
1090 IF WE=-1 THEN AN=0:F1=4:A=XR:B=YR:XR=X1:YR=Y1:GOSUB580:XR=A:YR=B:X1=0:Y1=0
1100 IF EB>0 THEN EB=EB-1:RETURN ELSE RETURN 1020
1110 IF RG=1 THEN BV(RW)=XR:BW(RW)=YR:RW=RW+1:O=0
1120 SR(XR,YR)=0:P=0:GOSUB 880:IF EB>0 THEN EB=EB-1:RETURN ELSE RETURN 1020
1130 XR=XR-XX:YR=YR-YY:RETURN 1020
1140 IF X=XR AND Y=YR THEN RETURN 1180
1150 GOSUB 40:IF XR=X2 AND YR=Y2 THEN P=80:TB=TT:GOSUB 880:GOTO1170 ELSE RETURN
1160 GOSUB 40:IF XR=X1 AND YR=Y1 THEN AN=0:TI=0:TA=TT:P=50:X1=0:GOSUB 880
1170 IF EB>0 THEN EB=EB-1:RETURN ELSE RETURN 1020
1180 RETURN 1210
1190 '■■■■■■■■ MISS & GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1200 GOSUB 230:SR(X,Y)=3:RETURN 1210
1210 PAL,,,,,,6
1220 FOR I=15 TO 0 STEP -1:GOSUB 750:GOSUB 780:MUSIC"V"+STR$(I)+"O4CO":NEXT
1230 XR=X:YR=Y:GOSUB 580:XR=X1:YR=Y1:GOSUB 580:XR=X2:YR=Y2:GOSUB 580
1240 TA=-8:TB=-8:RE=RE-1:PAL,RO MOD 8:IF RE<>-1 THEN 1560
1250 MX=10:MY=11:MC=7:MM$=" GAME  OVER ":GOSUB 1350
1260 WAIT 5000:GOTO 1780
1270 '■■■■■■■■ PRINT ROUTINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1280 IF HI<SC THEN HI=SC
1290 CURSOR 34,4:PRINT[6] USING"#####";HI:RETURN
1300 CURSOR 34,7:PRINT[7] USING"#####";SC:RETURN
1310 CURSOR 37,18:PRINT[7] USING"###";RE:CURSOR 37,22:PRINT USING"###";RO
1320 CURSOR 32,13:PRINT[0,5] PB$(PW):RETURN
1330 CURSOR 37,14:PRINT[7] USING"###";TM:RETURN
1340 FOR I=0 TO J:READ MX,MY,MC,MM$:GOSUB 1350:NEXT:RETURN
1350 CURSOR MX,MY:PRINT[MC] MM$:RETURN
1360 '■■■■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1370 GOSUB 40:TE=TT:PAL,RO MOD 8:PAL,,,,,,6
1380 IF X2=8 AND Y2=5 THEN GOSUB 1480 ELSE XR=X2:YR=Y2:GOSUB 580:X2=X2+SGN(8-X2):Y2=Y2+SGN(5-Y2):GOSUB 570:GOTO 1380
1390 SOUND=(7,15):Q1=9:Q2=5:Q3=21:Q4=13:GOSUB 60
1400 RESTORE 2070:J=2:GOSUB 1340
1410 FOR J=0 TO 2:IF TE>BT(J) THEN NEXT J
1420 CURSOR 14,9:PRINT[6] BN$(J)
1430 YR=6:FOR XR=6 TO 9-J:GOSUB 790:GOSUB 860:FOR Z=0 TO 1000:NEXT:NEXT
1440 RF=RF+1:IF RF MOD 5=0 THEN LV=LV+1:RF=1:IF LV=4 THEN GOSUB 1690:GOTO 1250
1450 RO=RO+1:TS=4-J:SC=SC+BS(J):RE=RE+1:GOSUB 1300:GOSUB 1330
1460 WAIT 5000:SOUND=(7,15):GOTO 1530
1470 '
1480 GOSUB 870:FOR I=0 TO 90:FOR C=0 TO 6 STEP 3
1490 PAL,,C:PAL,,,,,,C+1:PAL,C+2:XR=INT(RND(1)*8)+12:YR=INT(RND(1)*6)+7
```

```
1500 FPRINT[XR,YR] 29,30 [XR,YR+1] 31,32
1510 NEXT:NEXT:PAL:RETURN
1520 '■■■■■■■■ READY ROUTINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1530 GOSUB 1690:C1=RO MOD 8:C2=0:F1=1
1540 PAL,C1:PAL,,,6:PAL,,,,,,6:GOSUB 1630:TI$="000000"
1550 L1=V(LV):L2=V1(LV):RG=V2(LV):RW=0:PE=0
1560 X=1:Y=1:X2=14:Y2=10:X1=0:WP=0:AN=0:TI=0:MK=2:PW=0:SA=7-RF:S1=9-RF
1570 XV=1:TA=-8:TB=-8:TM=TS+LV:BN=0:PE=0:GOSUB 750:GOSUB 1310:GOSUB 1330
1580 IF RO>8 THEN H=8:EM=0 ELSE H=7:EM=1
1590 MX=10:MY=12:MC=7:MM$="[[ READY ]]":GOSUB 1350:WAIT 2000
1600 MX=10:MY=12:MC=7:MM$="            ":GOSUB 1350
1610 GOTO 90
1620 '■■■■■■■■ MAKE MAZE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1630 WE=0:DC=0:FOR YR=1 TO 10:FOR XR=1 TO 14
1640 A=VAL(MID$(S$(RF-1,YR-1),XR,1)):SR(XR,YR)=A
1650 ON A+1 GOSUB 170,1670,1670,1680,170,170,170,820,820
1660 NEXT:NEXT:WE=WE-1:RETURN
1670 DC=DC+1:IF A=1 THEN GOSUB 810:RETURN ELSE GOSUB 840:RETURN
1680 TX(WE)=XR:TY(WE)=YR:WE=WE+1:GOTO 830
1690 Q1=2:Q2=2:Q3=28:Q4=20:GOSUB 60:RETURN
1700 '■■■■■■■■ INIT ROUTINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1710 CLS 3:PAL:POKE $5C72,0:TEMPO 14
1720 DIM S$(3,12),SR(20,11),S(400),TX(30),TY(30),BV(30),BW(30)
1730 DIM BT(3),BS(3),BN$(3),V(3),V1(3),V2(3),PB$(8),OP$(6)
1740 RESTORE 2030:J=7:GOSUB 1340:GOSUB 1870:HI=2000:CX=0:CY=6:CV=6:CW=0
1750 FOR YR=0TO11:XR=0:GOSUB 820:SR(XR,YR)=8:XR=15:GOSUB 820:SR(XR,YR)=8:NEXT
1760 FOR XR=0TO15:YR=0:GOSUB 820:SR(XR,YR)=8:YR=11:GOSUB 820:SR(XR,YR)=8:NEXT
1770 '■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1780 GOSUB 1280:SC=0:RE=5:RO=1:RF=1:TM=0:TS=1:S1=10:S2=5:C=2
1790 LV=1:GOSUB 1300:GOSUB 1310:GOSUB 1330:GOSUB 1690
1800 FOR I=0 TO 6:CURSOR 4,I+4:PRINT[0,6] OP$(I):NEXT
1810 RESTORE 2050:J=3:GOSUB 1340:PAL,1
1820 CURSOR 21,13:PRINT[5] USING"#";LV:PAL,LV:GET I$
1830 IF I$=CHR$(13) THEN RO=(LV-1)*4+1:MUSIC"V1503C1DE":GOTO 1530
1840 IF I$=" " THEN LV=LV+1:IF LV=4 THEN LV=1
1850 GOTO 1820
1860 '■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1870 RESTORE 1940
1880 FOR I=0 TO 6:READ OP$(I):NEXT
1890 FOR I=0 TO 3:READ BT(I),BS(I),BN$(I):NEXT
1900 FOR I=1 TO 3:READ V(I),V1(I),V2(I):NEXT
1910 RESTORE 2090:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 3:READ S$(J,I):NEXT J,I
1920 PB$(0)="■■■■■■■■":A$="":FOR I=1 TO 8:A$=A$+"|":PB$(I)=A$:NEXT:RETURN
1930 '■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1940 DATA "_||■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1950 DATA "_■■_■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1960 DATA "_■■_■■_■■_|_■■■_■■_|_■■■_■"
1970 DATA "_■■_■_■_■_■_■_■_■_■_■_|"
1980 DATA "_||_■■_||_■_■_■_||_■_■_■_|||"
1990 DATA "_■■■_■_■_|_■■_■_■_|_■■_■_|"
2000 DATA "_■■■_■_■_■■_■_■_■■■_■_|"
2010 DATA 90,500,5000,100,300,3000,130,200,2000,150,100,1000
2020 DATA 2,1,0,2,1,1,2,1,1
2030 DATA 32,3,4,"HI.SCORE",39,4,6,"0",35,6,2,"SCORE",39,7,7,"0"
2040 DATA 32,17,2,"REST",32,12,2,"POWER",32,14,2,"FIRE:",32,21,2,"ROUND"
2050 DATA 10,13,5,"GAME LEVEL:",4,16,2,"COPYRIGHT (C) FANTANSOFT"
2060 DATA 5,18,4,"FOR FM 7/77 = K.YOSHIDA",5,19,4,"FOR MZ-1500 = H.FUNAOI"
2070 DATA 10,6,4,"ROUND  CLEAR",11,8,2,"TIME BONUS",11,11,5,"FIRE BALLS"
2080 '──────── MAP DATA ──────────────────────────────────────
2090 DATA 01111113111112,07333377333372,01111177111112,01111177111112
2100 DATA 17777711777771,17717233271771,77717111171777,17777133177771
2110 DATA 17211711711271,11111711711111,31711711711713,17311177111371
2120 DATA 17177711777171,17177711777171,33117321371133,17117111171171
2130 DATA 11171111117111,17133322333171,31711711711713,11171172117111
2140 DATA 11171377317111,12777177177721,77717111171777,11171137117111
2150 DATA 17177711777171,11111177111111,31711177111713,17117111171171
2160 DATA 17111277211171,17777122177771,32117733771123,17311177111371
2170 DATA 17777777777771,11111177111111,31717111171713,17777133177771
2180 DATA 21111131111112,27771333317772,77711177111777,21111177111112
2190 '■■■■■■■■ PROGRAM END ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```


★10月号の表紙にはなぜつぐ美さんがいないのですか？僕は「つぐ美さん命！」です。(山梨県南巨摩郡・エスパス15才)……【つぐ美：そんなこと言われても私こまっちゃうなー。影：ウラララーウラララーウラウラで。】

MZ-80B/2500(SB-5520)用

(※2500で動かすには，80Bモードで実行)

巨大な物体を倒しに旅にでた

SEA(シー) TRAVELER(トラベラー)

塩浜　達也

ストーリー

昔，ある国にマルクという青年がいた。彼は少年の頃から船で旅をすることが大好きで，よく世界中を旅していた。

ある日，彼が船で旅をしていると，前方に荒れ果てた島があった。不思議(ふしぎ)に思った彼は，その島を訪(たず)ねてみることにした。

島の人々の話しによると，「突然，海の中から3体の巨大な物体が現れ，島を荒した後，それぞれちがう方向にわかれて飛んで行ってしまった」というのだ。

このままだと世界が危ない！と思った彼は，島の人々の情報をもとに，巨大な物体を倒すための危険な旅にでることにした。

遊びかた

船を，テンキーの8246で上下左右に操り，いろんな障害(しょうがい)を乗り越えて，面の最後にでてくる巨大な物体（デカキャラ）を倒してください。スペース・キーは大砲で，敵や障害物を破壊するのに使います。しかし，大砲には命中率があり，敵や障害物めがけて撃っても，たまにはずれることがあります。注意してください。

船には耐久力として，シールド値があります。もちろん敵の攻撃や障害物に当たるとシールド値は減りますが，なにもしなくても少しずつ減っていくので，敵や障害物を破壊し，シールド値を増やしてください。

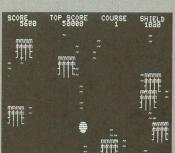
あと，障害物のパターンが変化するとき，デカキャラの出現のとき，そして，クリアしたときにもシールド値を増やすことができます。

シールド値が0になるとゲーム・オーバーです。3面クリアすると，エンディングとともに，ゲームは終了します。書き忘れましたが，敵の船に当たっても，シールド値は減りません。

その他

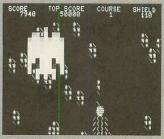
障害物は，波・爆弾・大波・雷・水門・岩石地帯・氷海・敵の船・デカキャラの，9種類あります。その中で，波・大波・岩石地帯の岩・雷は破壊できません。岩石地

▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート

▲《写真2》敵の船だ！大砲で応戦。とにかく進め

▲《写真3》これは大波か!? うーん，よけて進め

▲《写真4》でたぞデカキャラ。さすがに手ごわい

MZ-80B

★10月号のOFの124ページの人に同感。拡大，縮小，回転を利用したアーケード・ゲーム等を移植してほしい。(宮城県仙台市・佐藤永輔13才)……【影：ゲーム機に顔を近づけたり離したり，回したりすれば…それじゃだめ？】

帯ではときどき，岩石をぶち破らないと行けない場面があります（ない場合もある）が，そういうときはとにかく前進して，できるだけ早く岩石を突破してください。

氷海では，氷を切り開いて進むしかないのでダメージも大きいですが，大砲で氷を割ることもできるので，それも利用してください。

デカキャラは，色の濃い部分に大砲を撃たなければなりません。デカキャラの戦いでは障害物（爆弾）もでるので，シールド値を増やしながら戦うことができます（しかし，3面は不可能に近い）。

最後に

Ⓜキーを押すと，ミュージック・モードになります。気ばらしにどうぞ（気ばらしにならないかもしれませんが…）。4曲終わるとタイトルにもどります。シールド値を増やしたいときは，130行のSHの変数を変えてください。SHはシールド値です。

SEA TRAVELERのプログラム・リスト

```
100 REM ████ SEA TRAVELER ████████████████████████
110 CLR:CONSOLES1,24,N,C40:TEMPO 7:GRAPHI1,C,01
120 GOSUB 2700:GOSUB 2900:TP=50000:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
130 RO=1:SC=0:SH=2000:CURSOR1,0:PRINT"SCORE":CURSOR11,0:PRINT"TOP SCORE"
140 CURSOR23,0:PRINT"COURSE":CURSOR32,0:PRINT"SHIELD"
150 CONSOLES1,24:GOSUB 2500:GRAPHO1,C:CONSOLES2,24
200 REM ████ SHOKI SETTEI ████████████████████████
210 TK=0:KK=0:SP=0:PT=0:SG=19:GOSUB 1050:GOSUB 1080:IF RO=1 THEN X=19:Y=19
220 GOSUB 1090:CURSOR26,1:PRINT STR$(RO):IF RO<>1 THEN 240
230 FOR I=1 TO 50:CURSORINT(RND(1)*40),INT(RND(1)*22)+2:PRINT"~";:NEXT
240 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,MS$:CURSOR16,10:PRINT"LET'S GO!"
250 MUSIC "-G3DGDGBG+D8":POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$
260 CURSOR16,10:PRINT"          ":CC=150
270 REM ████ MAIN ROUTINE ████████████████████████
280 POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:SH=SH-10:SC=SC+RO*10
290 XX=0:YY=0:S$=CHARACTER$(X,Y):C$=CHARACTER$(X+1,Y):PI=PP(RO,PT)
300 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$:IF SH=<0 THEN SH=0:GOSUB 1090:GOTO 1300
310 XX=(G$="4")-(G$="6"):YY=(G$="8")-(G$="2")
320 IF(X+XX=<1)+(X+XX=>37)+(Y+YY=<12)+(Y+YY=>20)THEN XX=0:YY=0
330 X=X+XX:Y=Y+YY:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,MS$:IF SH<1000 THEN CURSORX-2,Y+2
    :PRINT" /()\ "
340 IF(G$=" ")*(SP=0)THEN SP=1:BX=X:BY=Y-1:POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,MB$
350 IF SP=1 GOSUB 450
360 IF CC=>100 THEN GRAPHO1C:PT=PT+1:KK=0:CC=0:GOTO 1400
370 CC=CC-(PI<>9):ON PI GOTO 500,500,500,560,660,760,810,860,960
380 READ M$:IF M$="*" THEN READ M:ON M GOSUB 2410,2420,2430,2440:GOTO 380
390 IF(S$="■")+(C$="■")THEN SH=SH-200:GOSUB 1200:IF PI=9 THEN SH=SH-500
400 IF(S$="^")+(C$="^")THEN SH=SH- 30
410 IF(S$="*")+(C$="*")THEN SH=SH-500:GOSUB 1200
420 IF(S$="|")+(C$="|")THEN SH=SH-PI*200:GOSUB 1200:GOTO 440
430 IF PI<>9 THEN CURSOR INT(RND(1)*39),2:PRINTSH$:USR($CF00)
440 CURSOR36-LEN(STR$(SH)),1:PRINT SH:MUSIC M$+"0":GOSUB 1050:GOTO 280
450 REM ████ TAIHOU ████████████████████████
452 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,CR$:IF(ABS(BX-TX)<=1)*(ABS(BY-TY)<=1)*(PI<>9)
    THEN SH=SH+100*RO:SC=SC+1000*RO:GOTO 485
455 V$=CHARACTER$(BX,BY):W$=CHARACTER$(BX,BY-1):IF BY-2<4 THEN SP=0:RETURN
457 RR=INT(RND(1)*2):IF PI<>9 THEN 465
460 IF(RR=1)*((V$="■")+(W$="■"))THEN SH=SH+50*RO:GOTO 1500
465 IF((RR=1)+(CT$="*"))*((V$=CT$)+(W$=CT$))THEN SH=SH-50*(PI<>7):GOTO 480
470 BY=BY-2:POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,MB$:RETURN
480 SC=SC+100*RO:CURSORBX-1,BY-1:PRINTDB$:MUSIC"-DO-G+G+A+B":BY=0:SP=0:RETURN
485 CURSORTX,TY:PRINTDB$:PP=0:BY=0:MUSIC"EOGB+E+G+B-E-G-B":SP=0:RETURN
490 REM ████ SHOUGAI PATTERN (1~8) ████████████████████████
500 SH$="~":KK=KK+1:ON PI GOTO 510,520,530
510 IF KK>2 THEN KK=0:CURSOR INT(RND(1)*35)+1,3:PRINTSH$(1)
520 IF(KK>1)*(PI=2)THEN KK=0:CURSOR INT(RND(1)*38)+1,3:PRINTSH$(2)
530 IF(KK>7)*(PI=3)THEN KK=0:CURSORINT(RND(1)*30),3:PRINTSH$(3):SH$="^"
540 GOTO 380
560 RN=INT(RND(1)*13-(RO*2))+1:IF RN=1 THEN RN=INT(RND(1)*34)+2:GOTO 590
570 IF RN=2 THEN CONSOLER:MUSIC"RO":CONSOLEN
580 SH$="^":GOTO 380
590 LINE  RN*8,17,(RN-2)*8,INT(Y/2)*8,(RN+2)*8,(INT(Y/2)-2)*8,RN*8,(Y+1)*8
600 MUSIC "+BO+E+F+C+DBFGD-A-G-E-D-C-D-C"
610 IF(RN=X)+(RN=X+1)THEN SH=SH-1500:GOSUB 1200
620 BLINE RN*8,17,(RN-2)*8,INT(Y/2)*8,(RN+2)*8,(INT(Y/2)-2)*8,RN*8,(Y+1)*8
630 GOTO 580
660 KK=KK+1:IF KK=>12 THEN KK=0:GOTO 680
670 SH$="~":GOTO 380
680 CURSORO,3:PRINTSTRING$("■",80);:RN=INT(RND(1)*33)+1
690 CURSORRN,3:PRINT"   ⇔⇔⇔⇔   ";:GOTO 670
755 IF CC=>85 THEN 670
760 IF(KK=0)+(SG<=3)+(SG=>29)THEN RN=INT(RND(1)*3)-1-XX:IF KK<>0 THEN SG=15
770 KK=KK+1:IF KK=>3 THEN KK=0
780 CURSORO,3:PRINTSTRING$("■",40);:SG=SG+RN
790 CURSOR SG,3:PRINTSTRING$(" ",8);:SH$="~":GOTO 380
810 IF CC=>65 THEN 830
820 CURSORO,3:PRINTSTRING$("▒",40);:IF(S$="▒")+(C$="▒")THEN CURSORX,Y+1
    :PRINT"  ":GOTO 840
830 SH$="~":GOTO 380
840 SH=SH-10:CONSOLER:MUSIC"RO":CONSOLEN:GOTO 380
860 POSITIONTX*8,TY*8:PATTERN-16,CL$:TX=TX+INT(RND(1)*3)-1-INT(TX-X)/4:TY=TY+1
870 IF PP<>9 THEN TX=INT(RND(1)*35)+2:TY=2:PP=9:GOTO 910
880 IF(TX=<1)+(TX=>38)+(TY=>22)THEN PP=0:GOTO 870
890 POSITIONTX*8,TY*8:PATTERN-16,TS$:RN=INT(RND(1)*4)+1
900 IF RN=1 GOTO 920
910 SH$="~":GOTO 380
920 LINE (TX+1)*8-1,(TY+2)*8,(TX+1)*8,185:IF((TX=X-1)+(TX=X))*(TY<Y)THEN 940
930 BLINE(TX+1)*8-1,(TY+2)*8,(TX+1)*8,185:GOTO 910
940 SH=SH-500:GOSUB 1200:GOTO 930
950 REM ████ DEKA CHARA (1~3) ████████████████████████
960 IF(RO=3)*(PP<>8)THEN CONSOLER:PRINTCHR$(6):FOR I=1 TO 15:CURSOR
    INT(RND(1)*39),INT(RND(1)*18)+3:PRINT"~":NEXT:MUSIC"-DOD+D+A+#B":CONSOLEN
965 IF PP<>8 THEN TX=(INT(RND(1)*15)+1)*2:KK=0:TY=5:PP=8:CURSORTX,TY-1
    :PRINTD$(RO):GOTO 990
970 ON RO GOTO 980,980,1010
980 TY=TY+1:IF TY>=13 THEN CURSORTX,TY-1:PRINTCC$:PP=0:IF RO=2 GOTO 1000
990 CURSOR INT(RND(1)*38)+1,2:PRINTSH$(2):USR($CF00):GOTO 380
1000 CURSORO,13:PRINTSTRING$("*",80);:MUSIC"-DOD+D":GOTO 990
1010 KK=KK+1:IF KK=>20 GOTO 980
1020 RN=(INT(RND(1)*19))*2:LINE(TX+4)*8,(TY+4)*8,(RN+1)*8,Y*8+4:CURSORRN,Y-1
1030 PRINTDB$:IF(X=RN)+(X+1=RN)+(X-1=RN)THEN SH=SH-350:GOSUB 1200
1040 CURSORRN,Y-1:PRINTKR$:BLINE(TX+4)*8,(TY+4)*8,(RN+1)*8,Y*8+4:GOTO 380
1050 REM ████ HYOUJI ROUTINE ████████████████████████
1060 CURSOR 7-LEN(STR$(SC)),1:PRINT SC:IF TP<SC THEN TP=SC:GOTO 1080
1070 RETURN
1080 CURSOR18-LEN(STR$(TP)),1:PRINT TP:RETURN
1090 CURSOR32,1:PRINT"      ":CURSOR36-LEN(STR$(SH)),1:PRINT SH:RETURN
1200 REM ████ YARARETA! & GAME OVER ████████████████████████
1210 IF SH=<0 THEN SH=0
1220 CURSORX-1,Y-1:PRINTDB$:CONSOLER:MUSIC"-DO-#C-D-#C-DR1":CONSOLEN:RETURN
1300 FOR I=1 TO 25:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,MS$:POKE3863,5:POKE3866,I*10
1310 USR(3860):MUSIC"RO":POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$:MUSIC"RO":NEXT
1320 CURSOR6, 7:PRINT"                              "
```


★僕は毎月ベーマガを買っているがこの前本棚を見たら7月号がなかった。お願いですから返してくださいよ影さん。（東京都稲城市・暗黒竜クラブ呪戦知地美封魔賢の神々16才）……【影：㊏マークが残ってたのかい？】

```
1330 CURSOR6, 8:PRINT" ┌┐┌┐┌┬┐┌─   ┌┐┌┐┌─┌┐ "
1340 CURSOR6, 9:PRINT" │┌┤├┤│││├─   ││││├─├┘ "
1350 CURSOR6,10:PRINT" └┘┘┘┘┘┘└─   └┘└┘└─┘└ "
1360 CURSOR6,11:PRINT"                        "
1370 MUSIC"R9-D1-F-A-D-F-A-D-F-ADFADFADFA+D+F+A+D+F+A+D+F+A+D-D7R9R5"
1380 PRINTCHR$(6):GRAPHO1C:CN=0:RU=RO:GOTO 130
1400 MUSIC"+#B1R+#BR+#BR3":PP=0:TX=0:TY=0:SH=SH-600*(PP(RO,PT)=9)+400
1410 CT$=MID$("***■*■*",PP(RO,PT),1)
1420 ON PP(RO,PT) GOSUB 2410,2410,2420,2420,2410,2430,2430,2410,2440:GOTO 370
1500 REM ■■ CLEAR!! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1510 IF PP(RO,PT)<>9 GOTO 480
1520 TK=TK+1:IF TK=>7+RO*3 THEN MUSIC"+E0+#G+BR9":GOTO 1540
1530 MUSIC"+E0+#G+BR5":GOTO 480
1540 POKE3863,5:FOR I=1 TO 80:XX=INT(RND(1)*8):YY=INT(RND(1)*8)
1550 CURSOR TX+XX,TY+YY:PRINT DB$:POKE3866,I*3:USR(3860):POKE3866,I*3+10
1560 USR(3860):NEXT:MU=0:AA=0:SC=SC+20000*RO:GOSUB 1050
1570 FOR I=1 TO 70:CURSORINT(RND(1)*40),2:PRINT"~";
1580 IF(I=15)+(I=30)+(I=40)THEN AA=AA+1:CURSOR13,3:PRINTMS$(AA)
1590 MU=MU+1:M$=MID$("CEGECEGECFAFCFAFDGBGDGBGCEGECECRRRRRRRRRRR",MU,1)
1600 IF I=>40 THEN M$="+#B":SH=SH+40:GOSUB 1090
1610 USR($CF00):MUSIC M$+"1R":NEXT:RO=RO+1:IF RO=>4 GOTO 1700
1620 GOTO 210
1700 REM ■■ ENDING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1710 T$(1)="┌┐┌┐┌┬┐┌┬┐┌┐┌┐ ┐┐  ┌┐┌┬┐┌┐┌┬":RO=1
1720 T$(2)="│ │││││┐├┤├┐│ ││  ├┤│ ││││││":CC=0
1730 T$(3)="└┘└┘┴┴┘└┘┘┘└┘└┘┘  ┘┘└┘┘┘└┘└┘":RESTORE 3210
1740 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$:Y=Y-0.3
1750 IF Y=<2 THEN Y=2:CC=CC+1:IF(CC=>12)*(CC=<15)THENCURSOR0,3:PRINTT$(15-CC);
1760 READ A$:IF A$="*" THEN RESTORE 3210:GOTO1760
1770 IF Y<>2 THEN POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,MS$
1780 IF CC=>20 GOTO 1800
1790 CURSORINT(RND(1)*39),2:PRINT"~":USR($CF00):MUSIC A$+"1R":GOTO 1740
1800 CURSOR 3,14:PRINT"THREE OBJECT WERE BROKEN BY MALK!":BN=SH*100
1810 CURSOR11,16:PRINT"ALL COURSE CLEAR!":CURSOR13,19:PRINT"BONUS ";STR$(BN)
1815 GOTO 1930
1820 FOR I=1 TO 2:MUSIC"C5EGBGECEDFA+CAFDFEGB+DBGEGFA+C+E+CAFD":NEXT
1830 MUSIC"E5GGGGGEDDDDDDCDEGGBB+C+C+D+C+C+C+C+C+C+CR"
1840 MUSIC"B+C+D+C+D+C+D+E+A+B+#B+#B+B+B+A+E+E+E+D+D+D+D+DEEEDDDDD"
1850 MUSIC"E5GGGGGEDDDDDDCDEGGBB+C+C+D+C+C+C+C+C+C+CR"
1860 MUSIC"B+C+D+C+D+C+D+E+A+B+#B+#B+B+B+A+E+E+E+D+D+D+D+E+E+E+D+D+D+C+D"
1870 MUSIC"+E+G+G+EB+C+C+D+D+D+E+C+C+CAB+C+C+D+E+E+C+C+D+D+D+CBB+C+C+DR"
1880 MUSIC"+#D+G+G+#D+#D+D+C#A+C+D#A#A#A+C+D+C+C+D+#D+#D+C+C+D+D+D+CBB+C+C+DR"
1890 MUSIC"+E+E+F+E+C+C+CR+E+E+F+E+E+D+C+D+D+D+D+D+CBGA+C+D+E-ACD#DE"
1900 MUSIC"+E+E+F+E+C+C+CR+E+E+F+E+E+D+C+D+G+A+B+B+#B+#B+B+B+#B+B+A+A+A+A+A"
1910 FOR I=1 TO 2:MUSIC"C5EGBGECEDFA+CAFDFEGB+DBGEGFA+C+E+CAFD":NEXT
1920 TEMPO5:MUSIC"C9R":TEMPO7:RETURN
1930 GOSUB 1820:SC=SC+BN:GOSUB 1050:MUSIC"C1EGEG+C+E+G+E+G+#B8-C1R9":GOTO 1380
2000 REM ■■ MUSIC MODE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2010 MU=1:CURSOR11,13:PRINT"♦♦♦ MUSIC MODE ♦♦♦"
2020 ON MU GOTO 2050,2050,2060,2060,2070,2070,2080
2030 READ M$:IF M$="*" THEN MU=MU+1:GOTO 2020
2040 MUSIC M$+"4":GOTO 2030
2050 CURSOR12,16:PRINT"    MARRINA     ":RESTORE 3210:GOTO 2030
2060 CURSOR12,16:PRINT"CLOSS THE OCEAN":RESTORE 3310:GOTO 2030
2070 CURSOR12,16:PRINT"  DANGER STAGE  ":RESTORE 3410:GOTO 2030
2080 CURSOR12,16:PRINT"     ENDING     ":GOSUB 1820:PRINTCHR$(6):GOTO 130
2400 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2410 RESTORE 3210:RETURN
2420 RESTORE 3310:RETURN
2430 RESTORE 3410:RETURN
2440 RESTORE 3410:RETURN
2500 REM ■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2510 GRAPHO1F:FOR I=1 TO 50:CURSOR INT(RND(1)*40),INT(RND(1)*22)+2:PRINT "~"
2520 NEXT:GRAPHO1C:POSITION152,150:PATTERN-16,MS$:DIM T$(7)
```

```
2530 T$(1)="┌┐┌┐┌┐":T$(4)="┌┬┐┌┐┐┌┐┌┐"
2540 T$(2)="└┐├┤":T$(5)="│├┘├┤│├─├┘"
2550 T$(3)="└┘┘┴┘":T$(6)="┴┴┘┘└┘└┘└┘└"
2560 FOR I=1 TO 3:CURSOR16,I+4:PRINTT$(I):CURSOR8,I+7:PRINTT$(I+3):NEXT
2570 CURSOR9,23:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START.":MUSIC"A3GA+CRBAGA7-A"
2580 GETG$:IF G$=" " THEN RETURN
2588 IF G$="M" THEN MUSIC"COEGR9":GOTO2000
2590 GOTO 2580
2700 REM ■■ ASC CHARACTER SETTEI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2710 DIM SH$(3),D$(4):SH$(1)="mmmm↓←←←←|||↓←←←┘||└":SH$(2)="*\↓←←\*"
2730 SH$(3)="mmmmmmmm↓←←←←←←←←":FOR I=1 TO 4:SH$(3)=SH$(3)+"||||||||↓←←←←←←←←"
2740 NEXT:SH$(3)=SH$(3)+"┘||||||└"
2750 D$(1)=    "  ▞■    ↓←←←←←←←← ■■ ■■ ↓←←←←←←←←■■■■■■■■↓←←←←←←←←"
2760 D$(1)=D$(1)+"■■■■■■■■↓←←←←←←←←■■■■■■■■↓←←←←←←←←■■ ■■■ ■■■↓←←←←←←←←"
2770 D$(1)=D$(1)+"■ ■■■ ■■■■ ■■■■ ■↓←←←←←←←← ■ ■ "
2780 D$(2)=    " ■■■ ↓←←←←←←←← ■■■ ↓←←←←←←←← ■■■ ↓←←←←←←←←"
2790 D$(2)=D$(2)+"■■■■■■■↓←←←←←←←■ ■■■■■ ■↓←←←←←←←■ ■■■■■ ■↓←←←←←←←←"
2800 D$(2)=D$(2)+" ■ ■ ↓←←←←←←←← ■ ■ ↓←←←←←←←← ■■ "
2810 D$(3)=    " ■■■ ↓←←←←←←←← ■■■■■ ↓←←←←←←←←■■■■■■■■↓←←←←←←←←"
2820 D$(3)=D$(3)+"■■■■■■■■↓←←←←←←←←■■■■■■■■↓←←←←←←←←■■■■■■■■↓←←←←←←←←"
2830 D$(3)=D$(3)+"■■■■■■■■↓←←←←←←←←■■■■■■■■↓←←←←←←←←■■■■■■■■"
2840 CC$  =  "       ↓←←←←←←←←      ↓←←←←←←←←      ↓←←←←←←←←"
2850 CC$  =CC$  +"   ↓←←←←←←←←      ↓←←←←←←←←      ↓←←←←←←←←"
2860 CC$  =CC$  +"   ↓←←←←←←←←      ↓←←←←←←←←      "
2870 DB$="\()↓←←←())↓←←←()\":KR$="  ↓←←←  ↓←←←  ":RETURN
2900 REM ■■ READ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2910 LIMIT$CEFF:RESTORE 3010:DIM CH$(2),CC$(2),PP(3,5),MS$(3)
2920 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 32:READ A:CH$(I)=CH$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
2930 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO  8:READ A:CC$(I)=CC$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
2940 RESTORE 3110:FOR I=0 TO 28:READ A:POKE 52992+I,A:NEXT
2950 MS$=CH$(1):TS$=CH$(2):MB$=CC$(1):TB$=CC$(2)
2960 CL$=STRING$(CHR$(0),32):CR$=STRING$(CHR$(0),8)
2970 RESTORE 3510:FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 5:READ A:PP(I,J)=A:NEXTJ,I
2980 MS$(1)="   NICE !!   ":MS$(2)="COURSE CLEAR":MS$(3)="SHIELD BONUS":RETURN
3000 REM ■■ CHARACTER DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3010 DATA   1, 31,  1,127,125,  1,255,253,  1,255,125, 17, 31, 31, 47,  7
3020 DATA   0,240,  0,252,124,  0,254,126,  0,254,124, 16,240,240,232,192
3030 DATA   0, 10, 10, 31, 31, 53, 95, 47, 48, 91, 29, 14, 14,  6,  2,  1
3040 DATA 224,224,224,240,240, 88,244,232, 24,180,112,224,224,192,128,  0
3050 DATA  24, 60, 60, 60, 60, 60, 60, 24,  0, 24, 60,126,126, 60, 24,  0
3100 REM ■■ MACHINE DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3110 DATA 219,232,203,255,211,232, 33,191,211, 17,231,211,  1,112,  3,237
3120 DATA 184, 35, 84, 93, 19,  1, 39,  0,175,119,237,176,201
3200 REM ■■ BGM DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3210 DATA -A, E, D,#C,#C,-A, R,-A, A,#G,#F,#F,#F,#C, R,#C,-B,#C, D, D, D, D
3220 DATA  A, A, A,#G,#G,#G, E, E,-B, E, D,#C,#C,#C,-A, R,-A, A,#G,#F,#F,#F
3230 DATA #C, R,#C,-B,#C, D, D, D, D, A, A, A, A,#G,#G,#G, E, E, B, B, B
3240 DATA +#C,+#C,+#C,+#C,+#C,+#C,+D,+E,+#C,+#C,+#C,+#C,+#C,+#C,+#C,+D,+E
3250 DATA +E,+E,+E,+E,+E,+E,+D,+#C,+D,+D,+D,+D, A,A,B,B,+#C,+#C,+#C,+#C, A,  A
3260 DATA  B, B,+#C,+#C,+#C,+#C,A, A, B, B,+#C,+#C,+#C,+#C,+D,+D,+#C,+#C
3270 DATA  B, B, B, B, B, *, 1
3310 DATA -A, R, A,-A, R,-A, A, R,-G, R, A,-G, R,-G, A, R,-F, R, A,-F, R,-F, A
3320 DATA  R,-G, R, A,-G, R,-G,-A,-B
3330 DATA -A, R, A,-A, R,-A, A, R,-G, R, A,-G, R,-G, A, R,-F, R, A,-F, R,-F, A
3340 DATA  R,-G, R, A,-G, R,-G, C,-B
3350 DATA -A, R,+C,-A, R,-A, B,-A,-F, R, A,-F, R,-F,+C,-F,-G, R, B,-G, R,-G
3360 DATA  A,-G,-E, R,#G,-E, R,-E, E, R
3370 DATA -A, R,+C,-A, R,-A, B,-A,-F, R, A,-F, R,-F,+C,-F,-G, R, B,-G, R,-G
3380 DATA  A,-G,-E, R, B,-E, R,-E,+E, R, *, 2
3410 DATA -#G,#G,+#C,-#G,#G,+#C,-#G,#G,+#C,-#G,#G,+#C,-#G,#G,+#C,#G
3420 DATA -G, G,+C,-G, G,+C,-G, G,+C,-G, G,+C,-G, G,+C, G, *, 3
3500 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3510 DATA 8,1,2,9,0, 3,8,5,4,9, 6,3,8,7,9
```


★ボク「みんな，いくぞぉー!!」 つぐ美ファンクラブ一同「おー!!」ボク&一同「いっせーの，つぐ美ちゅわーん.!!」(栃木県黒磯市・FLAME光孝15才)……【影：声が小さい。もう一度。Dr.D：つぐ美ちゅわーん。オッ？】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

押したり引いたり，うーん，パズルゲーム

PUSH and PULL II

宿久美樹哉

遊びかた

男の子（JEFF君）を操作して，鍵を取って，左上の扉のところまで行けば，その面はクリアです。しかし，この森には2匹の変な生き物がいて，🐾は押すことのみ，👻は引くことのみ動かすことができます。

JEFF君の操作は，カーソル・キーで動かし，🐾や👻はスペース・キーで押したり引いたりします。

《第1表》変数表

MU＄(n, m)	音楽用
ML＄(n)	音楽用
P1＄, B1＄	音楽用
SD＄, S1＄	音楽用
S2＄, S3＄	音楽用
MG＄, MUP＄	音楽用
MP	効果音用
X, Y	JEFF君のX, Y座標
M	JEFF君のむき
TM	その面のプレイ時間
TT	トータル時間
R	ラウンド
CR	RESTの数
SC	スコア

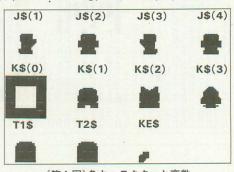
どうしても動けなくなった場合は，HELPキーでやりなおし。

HELPキーを押したときやタイムアウトでRESTが一つ減り，RESTが0になると，ゲーム・オーバー。タイトルが，でたときに，Cキーでコンティニューです。

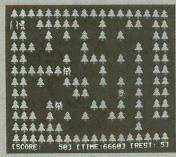
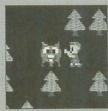
プログラム

4,096色パレット・ボード対応です。もしパレット・ボードを持っていない人は，10行のDSW＄を"1000"にしてください。

RUNする前に少しボリュームをさげてください。

一応，メイン以外は，全部サブ・

《第1図》各キャラクターと変数

▲《写真1》軽快な音楽に乗ってはじまるパズルゲーム

▲《写真2》鍵を取って扉までいくんだが，変な生き物が

▲《写真3》ほーらね。こうなると面クリア。簡単だね

▲《写真4》押すことのできるキャラ。うまく道を作れ

▲《写真5》4面です。変な生き物がいっぱい。うーむ

★FMTOWNSでもゲームを作ってください〜!!電波ならできる!!ぜーたいお願いします。それではがんばってください。(千葉市・衣川　忍18才)……【影：じつはTOWNS用にかくし玉がある。投稿プログラムだ。待ってるぞ。】

ルーチンにしてますが，なにしろサブ・ルーチンからサブ・ルーチンに行ったりしてますので，スパゲッティ以上にゴチャゴチャしていると思います(ゴメンナサイ)。

最後に

全10面です。1，2面は簡単ですが，9，10面などは，すごくむずかしいと思うので，がんばってください（どうして森に扉があるんだろう）。

PUSH and PULL IIのプログラム・リスト

```
   10 DSW$="1001":gosub *SHOKI:gosub *TITLE
   20 *MAIN           '________________________________________ MAIN
   30 key 0,"":gosub *MUSIC_INIT:time=0
   40 play MU$(0,1),MU$(0,2),MU$(0,3),,MU$(0,4)
   50 play on:on play gosub *MUSIC_PLAY:on help gosub *MISS:help on
   60 for I=1 to 99:next:MP=MP-1:if MP<1 then MP=0
   70 sound 10,MP:A$=inkey$:locate 9,24:print using "#####0⇧",SC:locate 23,24
   80 print using "####⇧",7000-time:if 7000-time<1 gosub *MISS
   90 if A$=" " or strig(1)>0 then 170
  100 XX=(A$="⇦")-(A$="⇨"):if XX<>0 then M=2-XX
  110 YY=(A$="⇧")-(A$="⇩"):if YY<>0 then M=3-YY
  120 if CS(X+XX,Y+YY)=4 then CS(X+XX,Y+YY)=0:KM=-1:sound 4,100:MP=15
  130 XX=XX*((CS(X+XX,Y)<>0)+1):YY=YY*((CS(X,Y+YY)<>0)+1)
  140 if XX=0 and YY=0 then 160
  150 locate X*2+2,Y*2:print K$(0):X=X+XX:Y=Y+YY
  160 locate X*2+2,Y*2:print J$(M):if (X=1)*(Y=1)*(KM) then gosub *ROUND_CLEAR e
lse goto 60
  170 on M gosub 230,240,250,260
  180 if X+MX>17 or X+MX<1 or Y+MY>10 or Y+MY<1 then 60
  190 if CS(X+MX,Y+MY)=1 and CS(X-MX,Y-MY)=0 then CS(X+MX,Y+MY)=0:CS(X,Y)=1:X=X-
MX:Y=Y-MY:locate (X+MX)*2+2,(Y+MY)*2:print K$(1):locate (X+MX*2)*2+2,(Y+MY*2)*2:
print CL$:sound 4,180:MP=15:SC=SC+1
  200 if CS(X+MX,Y+MY)=2 and CS(X+MX*2,Y+MY*2)=0 then CS(X+MX,Y+MY)=0:CS(X+MX*2,
Y+MY*2)=2:X=X+MX:Y=Y+MY:locate (X+MX)*2+2,(Y+MY)*2:print K$(2):locate (X-MX)*2+2
,(Y-MY)*2:print CL$:sound 4,160:MP=15:SC=SC+2
  210 locate X*2+2,Y*2:print J$(M):goto 60
  220 *HOUKOU         '________________________________________ HOUKOU     sub
  230 MX=1:MY=0:return
  240 MX=0:MY=1:return
  250 MX=-1:MY=0:return
  260 MX=0:MY=-1:return
  270 *ROUND_CLEAR '________________________________________ ROUND CLEAR  sub
  280 help off:TM=time:TT=TT+TM:play off:play init:locate X*2+2,Y*2:print J$(3)
  290 gosub *MUSIC_INIT:play ">C4<G4.GAB>C8RE1<","@V115>C4<G4.GAB>C8RC1<"
  300 pause 5:locate 2,2:print T2$:SC=SC+700-TM/10:play off:play wait
  310 R=R+1:if R=11 then *HAPPY_END else KM=0:gosub *INIT:return *MAIN
  320 *ROUND_MAKE  '________________________________________ ROUND MAKE   sub
  330 cls 3:locate 14,4:print "ROUND ";R:line (15,0)-(304,199),4,BF:help off
  340 locate 10,8:print using "YOUR SCORE: #######0",SC
  350 locate 10,11:print using "PLAY  TIME:#######.#",TM/10
  360 locate 10,14:print using "TOTAL TIME:#######.#",TT/10
  370 locate 14,17:print "REST ";CR:for I=1 to 28
  380 locate 2,20:print mid$(ME$,I,36):next:restore *ROUND_DT:for I=1 to R
  390 read A$,KX,B$,KY:next:A$=A$+B$:X=0:Y=1:for I=1 to 80 step 4
  400 KK$=bin$(val("&H"+mid$(A$,I,2))):KK$=string$(8-len(KK$),"0")+KK$
  410 KL$=bin$(val("&H"+mid$(A$,I+2,2))):KL$=string$(8-len(KL$),"0")+KL$
  420 for J=1 to 8:X=X+1:if X=17 then X=1:Y=Y+1
  430 KK=val(mid$(KK$,J,1)):KL=val(mid$(KL$,J,1)):KL=KL*2
  440 CS$(X,Y)=K$(KK+KL):CS(X,Y)=KK+KL:next J,I
  450 for I=28 to 60:locate 2,20:print mid$(ME$,I,36):next
  460 for Y=0 to 22 step 2:for X=2 to 36 step 2:locate X,Y:print K$(3);
  470 next X,Y:for Y=1 to 10:for X=1 to 16:locate X*2+2,Y*2:print CS$(X,Y)
  480 next X,Y:locate 2,2:print T1$:locate KX*2+2,KY*2:print KE$:locate 36,20
  490 locate 2,24:print using "[SCORE:       ] [TIME:    ] [REST:##]⇧";CR
  500 CS(KX,KY)=4:return
  510 *MISS           '________________________________________ MISS       sub
  520 help off:CR=CR-1:if CR=0 then *GAME_OVER
  530 play off:play init
  540 gosub *MUSIC_INIT:play ML$(1),ML$(2):gosub *INIT:return *MAIN
  550 *GAME_OVER      '________________________________________ GAME OVER  sub
  560 play off:play init:kmode 0:MU=0:cls 3:play MG$
  570 locate 15,11:print "GAME OVER⇩⇩⇩⇩⇩"
  580 print using "      YOUR SCORE      ########0 PTS.",SC:print
  590 print using "      YOUR PLAY TIME #######.# SEC.",TT/10
  600 CR=val("&B"+mid$(DSW$,1,2))*2+1:TM=0:SC=0:pause 50:cls:roll@ 60
  610 for I=122 to 125 step 3:symbol (I,100),"YAD",3,2,10:next
  620 play MUP$,"@V95R8"+MUP$,"@V90R4"+MUP$:for I=120 to 1 step -1
  630 roll@ -I:next:pause 9:cls 2:gosub *TITLE:return
  640 *HAPPY_END      '________________________________________ HAPPY END  sub
  650 help off:cls 3:kmode 1:MU=0:paint (0,0),4
  660 for I=70 to 72:symbol (I,50),"▂ｨ▂°▂ｵ▂ﾆ▂､▂I",2,1,14:next
  670 play MU$(0,1),MU$(0,2),MU$(0,3),,MU$(0,4):play on:on play gosub *MUSIC_PLA
Y
  680 for I=10 to 15:locate 0,I:print "⇆":next:kmode 0
  690 locate 13,12:print "   j▌  `_   b▂"
  700 locate 13,13:print "   k▌  a_   c▂⇩⇩⇩"
  710 print using "      YOUR SCORE      ########0 PTS.",SC:print
  720 print using "      YOUR PLAY TIME #######.# SEC.",TT/10
  730 for I=185 to 188:symbol (I,170),"The End",2,2,2:next
  740 goto 740
  750 *TITLE          '________________________________________ TITLE      sub
  760 if mid$(DSW$,4,1)="1" gosub *MODE_4096
  770 paint (0,199),4:play init:gosub *MUSIC_INIT
  780 cls:for I=90 to 115:symbol (I,40),"II",7,10,10:next
  790 for I=30 to 34:symbol (I,59),"PUSH    PULL",3,4,14:next
  800 for I=135 to 137:symbol (I,65),"and",2,3,13:next
  810 locate 13,16:print "1989 YAD SOFT⇩":print tab(9);"YADRIN'S"
  820 print tab(10);"AMUSEMENT SOFT WARE"
  830 print tab(11);"DEVELOPMENT PROJECT TEAM⇩":cflash 1
  840 print "         START ONLY  [S]  BUTTON!";:cflash
  850 if inkey$="S" or inkey$="s" then R=1:TT=0:goto *START
  860 if inkey$="C" or inkey$="c" then *START
```


★BMを隔週発行にするために立ちあがれ!!（兵庫県養父郡・多田英則見てるか？改め和田山商校陸上部の吉井ひろかず見てるか？16才）……【影：うーん，これ以上仕事を増やさないで!!編：誰の仕事？影：編君。キミのだ。】

```
 870 goto 850
 880 *START
 890 play off:play init:gosub *INIT:return *MAIN
 900 *MUSIC_INIT  '__________________________________ MUSIC INIT   sub
 910 sound 7,&B100011:sound 6,50
 920 play "O5T144L8@V110","O4T144L8","@10T144L4@V105","T144L16Q1","T144L8S9","T
144M2500L8S9O5":return
 930 *MUSIC_PLAY  '__________________________________ MUSIC PLAY   sub
 940 play off:MU=MU+1:if MU=17 then MU=1
 950 play MU$(MU,1),MU$(MU,2),MU$(MU,3),SD$,MU$(MU,4):play on:return
 960 *SHOKI       '__________________________________ SHOKI        sub
 970 init "CRT2:320,200,16":init "CRT:40,25,0,1":cls 3:locate ,24:kmode 0
 980 klist 0:console ,25:CR=val("&B"+mid$(DSW$,1,2))*2+1:R=1
 990 print "WAIT!":cgen 1:dim MU$(16,4),CS$(16,10),CS(18,11)
1000 click off:stick on:repeat on ,4:restore *CHR_DT:for I=1 to 4:read J$(I)
1010 next:for I=0 to 3:read K$(I):next:read KE$,T1$,T2$
1020 CL$=K$(0):for X=0 to 18:for Y=0 to 11:CS(X,Y)=3:next Y,X:CS(17,10)=0
1030 ME$=space$(40)+"DATA SETTING!"+space$(20)+"COMPLETION!"+space$(40)
1040 restore *PCG_DT:for I=96 to 113:read D$:def chr$(I)=hexchr$(D$)
1050 def chr$(I+32)=mirror$(hexchr$(D$)):next:for I=32 to 95:A$=""
1060 for J=1 to 8:A=asc(mid$(cgpat$(512+I),J,1)):A$=A$+chr$(A or A*2):next
1070 B$=A$:mid$(B$,5,4)=chr$(0,0,0,0):def chr$(I)=B$+B$+A$:next
1080 restore *MUSIC_DT:read P1$,B1$,SD$,S1$,S2$,S3$:MU$(0,1)="O5"+P1$+P1$
1090 MU$(0,2)=P1$+P1$:MU$(0,3)=B1$:MU$(0,4)="R1R1R1RRRRRGGG"
1100 for I=1 to 16:read MU$(I,1),MU$(I,2),MU$(I,3),MU$(I,4)
1110 if MU$(I,2)="P1" then MU$(I,2)=P1$
1120 if MU$(I,4)="S1" then MU$(I,4)=S1$
1130 if MU$(I,4)="S2" then MU$(I,4)=S2$
1140 if MU$(I,4)="S3" then MU$(I,4)=S3$
1150 next:read ML$(1),ML$(2),MG$,MUP$:return
1160 *INIT
1170 gosub *ROUND_MAKE
1180 X=17:Y=10:MU=0:M=2:return
1190 *MODE_4096
1200 color=(9,0,0,0),(10,0,10,0),(13,0,0,15),(14,12,15,10):return
1210 *MUSIC_DT    '__________________________________ MUSIC        data
1220 data @26>C<G4>C<G4>C<G4>C<G4>C4<G4,C1&C1C1C2CC
1230 data GRGRGRGRGRGRGRGRGRGRGRGRGRGR
1240 data RRGRRRGRRRGRRRGR,RRGRRRGRRRGRRGGG
1250 data RRGRRRGRRRGRRGG16G16G
1260 data @16@V110>C4<G4.GAB>C4<G4.GAB,P1,CCCCCCCC,S1
1270 data >C4D4.C<BAB2.G4,P1,CCCCCCCC,S1
1280 data >C4<G4.GAB>C4<G4.GAB,P1,CCCCCCCC,S1
1290 data >C4D4.C<BAB2.>C4<,P1,CCCCCCCD8E8,S3
1300 data >D4E4.DC<B>C4D4.C<BA,@16A4A4.AAGG4G4.GGF,FFFFDDGG,S1
1310 data CCCCCCDEF4E4D2,,,S2
1320 data >D4E4.DC<B>C4D4.C<BA,A4A4.AAGG4G4.GGF,FFFFDDGG,S1
1330 data CCCCCCDEE4D4C2,,,S3
1340 data @20>C4<G4.GAB>C4<G4.GAB,P1,CCCCCCCC,S1
1350 data >C4D4.C<BAB2.G4,P1,CCCCCCCC,S1
1360 data >C4<G4.GAB>C4<G4.GAB,P1,CCCCCCCC,S1
1370 data >C4D4.C<BAB2.>C4<,P1,CCCCCCCD8E8,S3
1380 data >D2EFGED4G4FEDE<,@27D2EFGED4G4FEDE,DDCCDDFF,S1
1390 data >C4.CGFEDE4.EG4.G<,G4.GGAAAG4.GG4.G,GGCCCCCC,S1
1400 data >C2EFGED4G4FEDE<,C2EFGED4G4FEDE,CCCCDDFF,S1
1410 data >C4.CGFEDC4E4C2<,A4.AGFEDC4E4C2,FFCCCCCC,S2
1420 data @26O6L16CEGBR4.CEGBCEGBCEGBR4.CEGBCEGB>CC<BB>CC<BB>CC<BB>CEGBR4.
1430 data @26O6L16CCEGR4.CCEGCCEGCCEGR4.CCEGCCEGAAGGAAGGAAGG>CCEG
1440 data O5T150L8@25>C4<G4.GABL16>C<BB-AA-GG-FEE-DD-C<BB-AA-2G8>
1450 data T120O6@15L32BB-AA-GG-FEE-DD-C<BB-AA-GG-FEE-DD-CC-16>
1460 *CHR_DT      '__________________________________ C.H.R.       data
1470 data ▩▇⇩⇦⇦||,j▌⇩⇦⇦k▌,fg⇩⇦⇦hi,l▌⇩⇦⇦k▌,"  ⇦⇦⇩  ⇧",`_⇦⇦⇩a_⇧,b▂⇦⇦⇩c▃⇧,d▄⇦⇦⇩e■⇧
1480 data "  ⇦⇦⇩q ",m▌⇦⇦⇩n▌,o┼⇦⇦⇩p┴
1490 *PCG_DT      '__________________________________ P.C.G.       data
1500 data 000F3860464F4FC60000071F3F39393F0000000006090906
1510 data 809FDF4FC0E7FCFC7F6D20353F18000000D000500607800
1520 data 70787E7F7FFFFFFF000000000000E18180020303C3F3F7979
1530 data FFFBF87DFFBF8CFF00070703004073007F7B383D33210000
1540 data 03060C183020383000000000000000000000103070F1F070F
1550 data 60C08080FC0C380F00000000030307001F3F7F7F00000000
1560 data 001F1F1F18FA9A840000000000705657B00000F0F0705657B
1570 data 00F0F8F8381838300000000C0E0C0C00000E0F0F0F0E0C0
1580 data 6030180F0F191F1F1F0F070000060001C0F000707060F00
1590 data 301010F0FC1CFCF8C0E0E00000E0000000000E0E0F87000
1600 data 001F3F3F3036F6980000000000F0D0D6700000F1F1F1D0D67
1610 data 8080F01F1F313F3F7F7F0F00000E00007070000F0F0E1E00
1620 data 001F3F3F3F3FFF9F0000000000000060000000F1F1F1F1F6F
1630 data 001F7040C5808880000000F3F3A7F777F00000F3820604040
1640 data 908090809080 90FF6F7F6F7F6F7F6F0040464640404040000
1650 data 001F7747CF87978700000838307868780000083020604040
1660 data A787A787A787A7E758785878587858185050504040404000
1670 data 1F1175D1A7CC98F0000E0A2E5830600000E0A2E58306000
1680 *ROUND_DT    '__________________________________ ROUND        data
1690 data 3E3E4D4D95955151D1D105058585D5D5F8FA4545,3  '__ ROUND  1 __
1700 data A7A75555838325059094D5D5D5D53535F8F80404,8
1710 data 7D7D1C1C797951517A7A44447878FEFE07178080,7  '__ ROUND  2 __
1720 data 1D155D5DE0E14545F6F63535F0F0B5B5FFFF0404,1
1730 data 5353A786535283AB4323E3E39696092190910624,10 '__ ROUND  3 __
1740 data 1505F5E5B1A1484A3F374D4D04148187B8A87072,1
1750 data 43060242216204049 20A0C0D5474100805061010,11 '__ ROUND  4 __
1760 data 8494889441414A0A2E2A216510108584090 81012,1
1770 data 10120A02440420A51A9A4604C9E108880809800C,1  '__ ROUND  5 __
1780 data 21252A225CC52129913468404242084B12129002,2
1790 data 613980808A823E7EA7A42222438842020787 6262,13 '__ ROUND  6 __
1800 data 88281212844422226 4ED12921E1E7A7A20200202,4
1810 data 0A0A20A01151212 1A8A0A2B0441421A5080888A8,6  '__ ROUND  7 __
1820 data 1151B5B50A4A4808165659594202444062224282,6
1830 data 2000888A0213040066F4C446140422340 41420F8,12 '__ ROUND  8 __
1840 data 72FB888B080A28A801D984844868 62AB09210012,2
1850 data 2129818988220E8C01199009383CC0D8C0D62215,1  '__ ROUND  9 __
1860 data 072B848C08087078315b4840888800A649052404,10
1870 data 756A10848118943410944A7A105099A521251952,16 '__ ROUND 10 __
1880 data 2121202A00B6405020360FEFA3EA105020004842,3
```


★もう秋。食欲の秋。ところでつぐ美さんに「食欲の飽き」っていうのはあるのですか？（神奈川県横須賀市・ハーフドラゴン15才）……【つぐ美：私も電波新聞社でなく東西新聞の文化部に勤めたかったのよ……じつは。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

これぞショート・プログラムのケツ作だ

REVERSE（リバース）

宮下　智基

はじめに

いそちゃんは絵本が大好き。今日も絵本をたくさん持っているヒロちゃんに絵本をかりに行きました。しかし，ヒロちゃんは簡単にはかしてくれません。ヒロちゃんは得意のゲームでいそちゃんを悩ませます。

ヒロちゃん：「このゲームができたらかしてあげる」

いそちゃん：「え～，こまったなあ」

いそちゃんはゲームが得意ではありません。さあ，いそちゃんはヒロちゃんから絵本をかりることができるでしょうか。

せつめい

ヒロちゃん：「最初にレベルを入力するんだ。2が一番楽だよ。ゲームには二つの敵がでてくるんだけど，スピードの遅いほうの敵は“♥”を，速いほうの敵は“＊”を落としていくんだ。自分は“大”だから，“♥”を拾えばいいんだ。

操作はカーソル・キーでね。それで，敵につかまるか，“＊”を拾うとGAME OVERなんだ。でも，“＊”を落とす敵のほうが速いから，すぐに画面中“＊”だらけになっちゃうんだ。

そんなときには敵をうまく誘導して敵どうしをぶつけるんだ。そうすれば画面中の“＊”は全部“♥”に，“♥”は“＊”になるんだ。一定数“♥”を拾えばROUND CLEARだよ。じゃあゲーム・スタートだ」

おわりに

P6で三つのキャラクターを動かすと遅くてゲームにならないので，メインをマシン語にしました。マシン語DATAにはチェックサムがついていますが，一応セーブをしたほうがいいでしょう。

各ラウンドの間にコメントが入るようにしましたが，こんなのも

《第1表》変数表

変数	内容
WI	壁の位置
TI, TT	タイマー
RO	ラウンド数
Z	拾う“♥”の数
その他	雑用

編：これは短くておもしろくて最高！

Dr.D：ストーリーもメルヘンチックで，各ラウンドの間のコメントも味がある。

編：ゲームもアイデアに富んでいて，非常にいいデキだと思います。

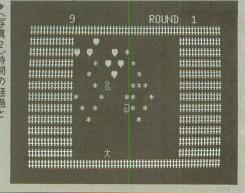
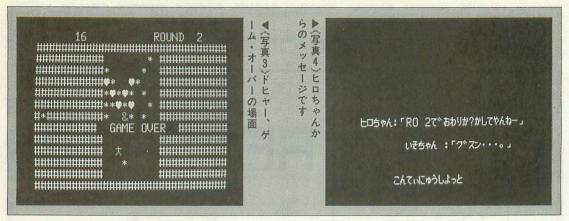
Dr.D：うむ。

◀《写真1》“大”が自分。“♡”を拾うゲームだ

▶《写真2》時間の経過とともに左右の壁がせまる

★友人が影さんにメガドライブをこわされたといっていましたが本当でしょうか。本当なら影さんを袋だたきにしてください。(千葉県東葛飾郡・X68000くれ13才)……【影：つぎのページに続く。編：いいんですか？続いても。】

◀〈写真3〉ドヒャー、ゲーム・オーバーの場面

▶〈写真4〉ヒロちゃんからのメッセージです

なかなかおもしろくていいと思いますが，どうでしょうか。

それから敵との当たり判定は敵が動いているときだけなので，敵が止まっているときならすりぬけが可能です。うまく利用してください。

それから，時間制限のかわりに左右の壁がせまってくるようにしました。だんだんフィールドが狭くなってくるあの緊張は，もう最高！

REVERSEのプログラム・リスト

```
10 DATA 3a08e03cfe1020023e003208e02100e05e2356cd6110fe2020,83a
20 DATA 011dfe1020011cfe08200114fe042001157bfe0120021840fe,6ce
30 DATA 1f2002183a7afe0120021833fe0d2002182d2b4e2346d51600,5b8
40 DATA 3e20cd74d1d1722b73424bcd87d10afe2a2003cd64d1fe8120,bf9
50 DATA 03cd6cd1424b16023e1dcd74d10000003a08e0fe0e30021824,7bb
60 DATA ed5b03e0cd26d1ed4b03e0d516003e2acd74d1d1ed5303e042,ca5
70 DATA 4b16023e40cd74d10000003a08e0fe0128021824ed5b06e0cd,875
80 DATA 26d1d51600ed4b06e03e81cd74d1d1ed5306e0424b16023e26,ad1
90 DATA cd74d1000000c9c5d53e03cd16d1cd59d1cd59d13e00cd16d1,c4a
100 DATA 0100c216101e200afe2a20063e8126001808fe8120043e2a26,5b5
110 DATA 00c502e56069010002a7ed42444de17c02c1031d20d81520d3,91f
120 DATA d1c1c90100c016101e2002031d20fb1520f6c93a00e0bb2806,8b4
130 DATA 30031d18011c3a01e0ba28063003151801142a00e0a7ed5220,60d
140 DATA 033205e02a03e0ed4b06e0a7ed422003cdcfd0c906500eff0d,ae3
150 DATA 20fd0520f8c93a09e03d3209e0c93a02e03c3202e0c9cd87d1,ba1
160 DATA 02e56069010002a7ed42444d7a02e1c9e5d51120002100c204,912
170 DATA 0528031918fa09444dd1e1c9000000000000000000000000,470
180 REM  DENKI SEIHIN NARA GIFU NAKATSU NO 'TAKEI DENKI'
190 CLEAR 50,&HCFFF :AD=&HD000 :M=10
200 FOR I=1 TO 17 :READ A$ :SM=0 :FOR T=1 TO 25
210 A=VAL("&H"+MID$(A$,T*2-1,2)) :SM=SM+A :POKE AD,A :AD=AD+1
220 NEXT T :READ S$ :IF VAL("&H"+S$)<>SM THEN PRINT "Error in ";M :END
230 M=M+10 :NEXT I
240 RO=1 :Z=10 :INPUT "LEVEL(0-2)";LE :POKE &HD078,LE+12
250 SCREEN 1,1,1 :CLS:CONSOLE ,,0,0 :TI=0 :TT=3+(RO>6) :NN=50
260 FOR I=1 TO 31 :LOCATE I,1 :PRINT "#" :LOCATE I,13 :PRINT"#" :NEXT I
270 WI=1 :GOSUB 470:POKE &HD02C,1 :POKE &HD032,31
280 LOCATE 20,0 :PRINT "ROUND ";RO :RESTORE 300
290 FOR I=&HE000 TO &HE009 :READ A :POKE I,A :NEXT I
300 DATA 2,2,0,2,9,0,9,2,0,1
310 EXEC &HD000 :S=PEEK(&HE002) :P=PEEK(&HE005) :L=PEEK(&HE009)
320 LOCATE 6,0 :PRINT S :A=-(S=Z) :ON A GOTO 410
330 A=-(P<>0)-(L<>1) :ON A GOTO 370,370
340 TI=TI+TT :A=-(TI<NN) :ON A GOTO 310
350 WI=WI+1 :NN=NN+150 :POKE &HD02C,WI :POKE &HD032,32-WI :GOSUB 470
360 A=PEEK(&HE000) :A=A-(A=WI)+(A=32-WI) :POKE &HE000,A :GOTO 310
370 LOCATE 11,8 :PRINT "  GAME OVER  " :GOSUB 460 :GOSUB 450
380 CLS :LOCATE 1,8 :PRINT "ヒロちゃん:「RO";RO;"で゛おわりか?かしてやんねー」"
390 LOCATE 8,10 :PRINT "いそちゃん :「ク゛スン・・・。」" :GOSUB 450
400 LOCATE 6,13 :PRINT "こんてぃにゅうしよっと" :GOSUB 450 :GOTO 250
410 LOCATE 11,8:PRINT"ROUND CLEAR !!":PLAY"L16O4CDEFGABO5C":GOSUB 450
420 CLS :IF RO=10 THEN 490
430 LOCATE 1,8 :PRINT "ヒロちゃん:「RO";RO;"で゛ かしてもらおうなんて アマイセ゛」"
440 GOSUB 450 :RO=RO+1 :Z=Z+10 :GOTO 250
450 FOR I=0 TO 1000 :NEXT  :RETURN
460 PLAY "L8O1C2","L8O2C2" :RETURN
470 FOR I=1 TO 13 :LOCATE WI,I :PRINT "#" :LOCATE 32-WI,I :PRINT "#"
480 NEXT I :RETURN
490 LOCATE 2,8 :PRINT "ヒロちゃん: 「ROUND";RO;"か、よし、かしてあけ゛る」"
500 LOCATE 4,10 :PRINT "いそちゃん: 「わーい」" :GOSUB 450
510 PLAY "L5O4CR4O3BR4O4C3","L5O3AR4ER4A3" :END
520 REM
530 REM |     Thanks !!     |
540 REM |HROKI・K  AND  NAOKI・I|
550 REM |                   |
560 REM |      1989年7月      |
570 REM |programed by Tomoki・M|
580 REM
```


★パソコンが壊れたぞ，影さんだろパソコンに侵入して壊したのは…。(東京都多摩市・JOE13才)……【影：ガーン続くんじゃなかった。編：火のないところに煙はたたないですよ，影さん。影：バルサンがあるじゃないか。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用

君の腕はいかに！パチンコ・ゲーム

パチプロ自己中心派

野崎　浩和

★ゲーム内容

パチンコのゲームです。タイトルに，自己中心派とありますが，ゲームには，なんら関係がありません。

★HOW TO PLAY

RUNすると，まずレベルを聞いてくるので，[1]または[2]を押してスタートしてください。

すると，パチンコ台が表示されます。スペース・キーを押すと玉をはじきます。“U”に入れると，持ち玉が＋10されます。“$”に入れると，持ち玉が＋10され，スロット・マシンが回ります。もし，同じ数がそろうと持ち玉がさらに＋10され，「７７７」だったら＋20されます。

持ち玉が0になるか，30回玉をはじくと，終了で，認定書をさしあげます。

★　　★

▲〈写真1〉タイトルでレベルを入力してスタート

▼〈写真2〉さあ腕の見せどころ。パチンコの開始

PC-6001/mkII

パチプロ自己中心派のプログラム・リスト

```
1 REM ***********************
2 REM ***     ハ゜チフ゜ロ      ***
3 REM ***  じこ ちゅう しんは    ***
4 REM ***                 ***
5 REM ***     for PC6001  ***
6 REM ***********************
20 DEFFNX(X)= X  *8+5:DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X)+1
30 DEFFNY(Y)=INT(Y)*12+5
200 SCREEN 3,2,2:COLOR 3,3,1:CLS
210 LINE(32,24)-(224,168),2,BF
215 LINE(34,30)-(222,66),1,BF
220 LOCATE3,3:PRINT "   ハ゜チフ゜ロ   "
230 COLOR 4:LOCATE3,4:PRINT "じこ ちゅうしんは"
240 COLOR 1
245 PLAY "v6l8o4ecr8dgabo5c"
250 LOCATE5,6:PRINT "レベルは?"
260 LOCATE2,8:PRINT "(1)ふつうのひと"
270 LOCATE2,9:PRINT "(2)ハ゜チフ゜ロきゅう"
290 B$=INKEY$:IFB$=""GOTO 290
295 IFB$<>"1"ANDB$<>"2"GOTO 290
300 NA=VAL(B$):PLAY "v7o3c2 "
305 LOCATE6,10:PRINT "(";NA")"
306 COLOR 3:LOCATE5,11:PRINT "しばらく"
307 LOCATE4,12:PRINT "おまちください"
489 REM ハ゜チンコだい
490 SCREEN 2,1,2:COLOR2,1,1:CLS
495 CONSOLE0,16,0,0
500 LINE(11,40)-(11,135),0
510 LINE(172, 0)-(172,191),0
512 FORY0=0 TO24STEP6
515 X0=60:X1=108
530 X0=X0-10
532 X1=X1+10
540 LINE(0,Y0)-(X0,0),0
544 LINE(175,Y0)-(X1,0),0
550 NEXT
560 FORY0=155TO180STEP3
580 LINE(0,Y0)-(50,180),0
590 NEXT
600 LINE(52,160)-(11 ,135),0
610 LINE(52,160)-(172,160),0
612 LINE(59,165)-(172,165),0
615 LINE(0 ,190)-(172,190),0
618 LINE(0 ,180)-(172,180),0
620 LINE(180,0)-(255,192),7,BF
621 LINE(187,37)-(187,191),0
622 PSET(FNX(22),FNY(3)),3
623 PSET(FNX(22),FNY(15)),3
624 FORI=165TO135STEP-2
625 LINE(121,160)-(172,I  ),0:NEXT
629 REM がめん
630 FORI=2TO20STEP4
640 FORU=2TO11STEP2
645 LOCATEI,U:PRINT "*"
650 NEXTU,I
655 LOCATE10,12:PRINT "o"
660 FORI=4TO20STEP4
665 FORU=3TO10STEP2
670 LOCATEI,U:PRINT "*"
675 NEXTU,I
680 COLOR 3:LOCATE 4,7 :PRINT "$
685 LOCATE16,7 :PRINT "$"
690 COLOR 4:LOCATE10,4:PRINT "U"
695 LOCATE10,10:PRINT "U"
700 LOCATE22,0:PRINT"┌┐┌┐┌┐"
705 LOCATE22,1:PRINT"││││││"
710 LOCATE22,2:PRINT"└┘└┘└┘"
720 COLOR 2:FORI=4TO14
725 LOCATE22,I:PRINT "o":NEXT
728 COLOR 1:LOCATE24,10:PRINT " かいすう "
730 LOCATE24,12:PRINT " もちだま "
735 COLOR 2:LINE(192,160)-(245,160),5
740 MO=15
750 COLOR 3:LOCATE0,0:PRINT "♣"
755 LOCATE21,0:PRINT "♣"
760 LOCATE0,14:PRINT "♣"
761 COLOR 1:LOCATE16,13:PRINT "FEVER"
762 LOCATE24, 3:PRINT "ハ゜チフ゜ロ"
```

★「過去のことにこだわるな」と言っているM先生は歴史の先生である。(長野県伊那市・ファム14才)……【影：歴史は輪廻する。つまり過去とは未来なのだ。つぐ美：影さん，最近「火の鳥未来編」を読まなかった？】

◀《写真3》持ち玉は増えてるが，777がなかなかでない

▶《写真4》30回玉をはじき終えると認定書がもらえる

```
763 LOCATE23, 4:PRINT"じこちゅうしんは"
765 COLOR 2
768 IFNA=1GOTO 900
770 LOCATE8,3 :PRINT "^"
775 LOCATE12,3:PRINT "^"
780 LOCATE8,9 :PRINT "^"
785 LOCATE12,9:PRINT "^"
790 FORI=2TO18STEP4
795 LOCATEI,6:PRINT "^"
800 NEXT
805 LOCATE10,6:PRINT "*"
900 SCREEN 2,1,1
959 REM うごき
960 FORP=1TO4:READX(P),Y(P)
970 NEXT
980 DATA-1,0.5,-1,1,0,1,1,1,1,0.5
990 GOSUB2600:X=10:Y=10
992 GOSUB3000:F=0:GOTO 2110
999 REM スタート
1000 U=14:MO=MO-1:LINE(195,159)-(242,159),1
1001 COLOR 4: LOCATE24,6:PRINT " GO!GO!"
1002 LOCATE24,7:PRINT " GO!GO!":COLOR 2
1003 IFMO<0GOTO 4000
1004 LOCATE24,13:PRINT  MO:U=15
1006 LOCATE22,14:PRINT " "
1007 PLAY "v6o1a16b12":FORI=0TO200:NEXT
1008 LOCATE10,14:PRINT "o"
1010 K=K+1:IFK-F=0 GOTO GOSUB3000
1012 IFK=31GOTO 4000
1013 LOCATE24,11:PRINT K
1018 LINE(99,172)-(165,172),1,BF
1020 AP= 1:FORI=105TO165STEP 7
1030 LINE(96,172)-(I,172),7
1035 AP=AP+2
1040 PLAY "v6b32"
1050 B=STRIG(0):IFB=1GOTO PLAY "s6l64o8cd":GOTO 1200
1060 LINE(96,172)-(165,172),1,BF
1070 NEXTI
1080 GOTO 1020
1199 REM いどう
1200 FORI=10TO7STEP-1:LOCATEI,14:PRINT "o"
1210 PLAY "v6o6b":LOCATEI,14:PRINT " ":NEXT
1220 LOCATE22,14:PRINT "o":U=15
1230 FORI=7TO0STEP-1
1240 U=U-0.4:LOCATEI,U:PRINT "o"
1250 PLAY "g"
1260 LOCATEI,U :PRINT " "
1270 NEXT
1280 FORI=10TO3STEP-1
1290 LOCATE0,I:PRINT "o":PLAY "v2o5b"
1300 LOCATE0,I:PRINT " ":NEXT
1310 LOCATE1,2:PRINT "o"
1315 PLAY "b64"
1320 LOCATE1,2:PRINT " "
1330 LOCATE1,1:PRINT "o"
1340 LOCATE1,1:PRINT " "
1350 FORI=1TOAP
1360 LOCATEI,1:PRINT "o"
1370 PLAY "b64"
1380 PSET(FNX(I),15),1    :NEXT
1390 P=FNR(3)+1
1395 X=AP:Y=1:GOTO 1410
1399 REM がめんループ
1400 PSET(FNX(XX),FNY(YY)),1
1410 X=X+X(P):Y=Y+Y(P)
1420 X=X+(X>20)-(X<2)
1425 XP=FNX(X):YP=FNY(Y)
1430 IFY=>11GOTO 2200
1440 IF POINT(XP,YP)=0GOTO 2000
1450 IF POINT(XP,YP)=5GOTO 2400
1460 IF POINT(XP,YP)=2 GOTO 2300
1470 IF POINT(XP,YP)=6 GOTO 2110
1480 LOCATEX,Y:PRINT "o"
1485 PLAY "s4o8g64"
1490 XX=X:YY=Y:GOTO 1400
2000 P=FNR(5)
2010 LOCATEX,Y:PRINT "o"
2020 PLAY "s6o2b62"
2030 LOCATEX,Y:PRINT "*":GOTO 1410
2100 FORI=0TO8:PSET(FNX(X),FNY(Y)),I
2103 PLAY "s2o7b32"
2105 COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINT "x":NEXT
2106 COLOR 2:RETURN
2110 GOSUB2100:COLOR 4:LOCATEX,Y:PRINT "U"
2115 COLOR 2:FORI=4TO14
2120 LOCATE22,I:PRINT " ":NEXT
2130 FORI=4TO14:PLAY "s8g64"
2140 LOCATE22,I:PRINT "o"
2150 NEXT
2160 MO=MO+10:LOCATE24,13:PRINT MO
2170 GOTO 1000
2199 REM はずれ
2200 IFX>10GOTO 2250
2220 LOCATE7 ,11:PRINT "o"
2230 LOCATE7,11:PRINT " "
2240 LOCATE9 ,12:PRINT "o"
2245 LOCATE9 ,12:PRINT " ":GOTO 2290
2250 LOCATE14,11:PRINT "o"
2260 LOCATE14,11:PRINT " "
2270 LOCATE12,12:PRINT "o"
2280 LOCATE12,12:PRINT " "
2290 LOCATE10,12:PRINT "o"
2293 PLAY "s3o1c4c4c4"
2295 LOCATE10,12:PRINT "o":GOTO 1000
2300 LOCATEX,Y:PRINT "o"
2310 PLAY "s4o5f34"
2320 P=3:LOCATEX,Y:PRINT "^"
2330 GOTO 1410
2400 GOSUB2100
2410 COLOR 3:LOCATEX,Y:PRINT "$"
2420 GOSUB2600:GOTO 2115
2500 FORI=0TO7
2510 LOCATEXF,1:PLAY "o7v7a64o8d64"
2520 PRINT I:NEXT:RETURN
2599 REM スロット
2600 COLOR 4:R1=FNR(7):XF=22:GOSUB2500
2610 LOCATE22,1:PRINT R1
2620 R2=FNR(7):XF=25:GOSUB2500
2630 LOCATE25,1:PRINT R2
2640 R3=FNR(7):XF=28:GOSUB2500
2650 LOCATE28,1:PRINT R3
2660 IFR1=7ANDR2=7ANDR3=7GOTO F=K+20:PLAY "v7dfdec":GOTO 2690
2670 IFR1=R2ANDR2=R3GOTO F=K+10:PLAY "v6l4cdcg":GOTO 2690
2680 F=K+4
2690 COLOR 4:LOCATE 9,10:PRINT "U"
2693 LOCATE10,10:PRINT "U"
2695 LOCATE11,10:PRINT "U"
2700 COLOR 2:RETURN
3000 PSET(FNX( 9),FNY(10)),1
3010 PSET(FNX(11),FNY(10)),1
3020 RETURN
4000 SCREEN 3,2,2:COLOR 3,1,1:CLS
4010 DA=INT((MO*NA*3)/100+0.5):IFDA>10GOTO DA=10
4015 LINE(0,0)-(255,153),2,BF
4016 LINE(0,0)-(255,153),3,B
4020 PRINT
4030 COLOR 4:PRINT  " **♥ にんていしょ ♥**"
4040 PRINT :COLOR 3
4050 PRINT  " あなた は もちだま ";
4055 COLOR 4:PRINT "25"
4060 COLOR 3:PRINT  " こを なんいど レベル"NA" で"
4065 COLOR 4:PRINT MO;
4070 COLOR 3:PRINT " こにしました"
4080 PRINT " よってスケさんど";
4085 COLOR 4:PRINT   DA" だん"
4090 COLOR 3:PRINT" に にんていします"
4100 PRINT
4110 PRINT  "    ♥スケ さん♥     "
4120 PRINT  "      ぷチプロ れんめい "
4130 PRINT "もういちど ?―>キイおす"
4140 PLAY "v7o5l4dfaabc","cegcfa"
4150 D=STICK(0):IFD=0 GOTO 4150
4151 IF D=3 THEN 4160
4152 GOTO 4200
4160 K=0:MO=25:F=0
4170 SCREEN 2,1,1:COLOR 2,1,1
4180 LOCATE24,11:PRINT "   "
4190 GOTO 1000
4200 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,16,1,1:SCREEN 1,2,1
4210 END
```


★影さん！影さん！もうこのへんで仕事やめて，つぐ美さんとかわってよ！お話があるから。(新潟県豊栄市・町を有名にしよう16才)……【影：え，いいの？仕事やめても。つぐ美：お話すぐ終わるから，仕事さぼっちゃダメ！】

PC-6001mkII SR/6601SR(N66SR-BASIC)用

リッチマンを目ざすタコの追いかけゲーム

海(うみ)の王者(おうじゃ)タケちゃん

いまいっち

◆STORY

海の王者タケちゃんは，大富豪(だいふごう)になるため，他人の庭へ，出稼(でかせ)ぎにやってきた。ガンバレ「タケちゃん」！海の王者に不可能はない。

◆遊　泳

カーソル・キーまたはジョイスティックで，タケちゃんを動かし，どこからともなくわいてくる金銀をちょろまかして，リッチ%をあげてください。

タイムがなくなるか，鋼鉄(こうてつ)のウニにつかまると，死亡します。3回死亡すると終わりです。

また，ウニが金銀を取るとタイムが減ります。5面クリアでエンディングです。

◆プログラム

そのまま入力してもらったら結構です。マシン語も使用していますが，簡単なチェックをしているので心配はないでしょう。

BASICのほうは，見事なほどむだがあります。たぶん半分ぐらいに改造できるでしょう。えっとマシン語を解読して，おもしろいことがわかると思います。

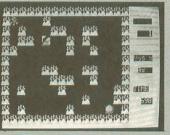
◆ないしょ話

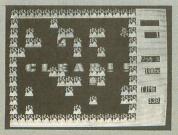
このゲームは，中に入ってるエンディングを見せたいために作ったものです。だからゲームなんておまけにすぎません。

★協力者

かおでか・ペロペロ・タケちゃん・ハヤ手のケン

海の王者
タケちゃん 物語
HI-SCORE [0]
…タケちゃん
…鋼鉄のウニ
…岩山
…金銀財宝
[いどう] STICK KEY & JOY STICK
[せいさく] いまいっち
[ゲスト] たけちゃん
[はいきゅう] ひまじ゛かい
<Hit Return Key>

▲《写真1》タイトル画面。キャラクターの紹介です

▲《写真2》金銀財宝を集めるタケちゃんの物語です

▼《写真3》リッチ%が100%になると面クリア

▼《写真4》ウニにつかまった〜。3回死亡でゲーム終了

海の王者タケちゃんのプログラム・リスト

```
10 '―――――――――――――――――――――――――――
20 ' 「しょき せってい」
30 CLEAR 300,&HCFFF : SCREEN 1,1,1 : WIDTH 80,25 : CONSOLE ,,,0
40 '―――――――――――――――――――――――――――
50 ' 「きゃらくた よみこみ」
60 RESTORE 1240:AD=&HD000:FOR C=1 TO 4:FOR Y=1 TO 16:READ A$
70 FOR X=1 TO 16:A=VAL("&H"+MID$(A$,X,1)):POKE AD,A:AD=AD+1:NEXT X,Y,C
80 FOR AD=&HD400 TO &HD4FF:POKE AD,0:NEXT AD
90 '―――――――――――――――――――――――――――
100 ' 「ましんご゛ よみこみ」
110 RESTORE 1420:AD=&HDA00:P=0
120 READ A$:IF A$="END" THEN 140
130 DT=VAL("&H"+A$):POKE AD,DT:AD=AD+1:P=P+DT:GOTO 120
140 READ A$:A=VAL(A$):IF A<>8313 THEN PRINT"DATA ERROR!!":PLAY"C":END
150 '―――――――――――――――――――――――――――
160 ' 「しょき せってい 2」
170 RESTORE 1480:FOR AD=&HE000 TO &HE00A:READ A:POKE AD,A:NEXT AD
180 GOSUB 1190:HS=0:MC=3:SC=0:RD=1:DIM MP(15,11):GOTO 900
190 '―――――――――――――――――――――――――――
200 ' 「すくりーん めいく」
210 SCREEN 2,2,2:COLOR ,14:CLS:PALET
220 LINE(120,80)-(216,110),0,BF : FOR C=1 TO 16:COLOR C:LOCATE 17,9
230 PRINT "STAGE ";RD:NEXT C:ON RD GOSUB 240,250,260,270,280:GOTO 290
240 RESTORE 1510:RETURN
```


★影さんお前はつぐ美さんと結婚できない！キスするときにマスクがじゃまだからだ，どーだ。(山口県岩国市・YUNくん18才)……【影：じゃマスクに口を書けば結婚できるってことだに。どーだ。つぐ美：私，貧坊人いや。】

```
250 RESTORE 1520:RETURN
260 RESTORE 1530:RETURN
270 RESTORE 1540:RETURN
280 RESTORE 1550:RETURN
290 FOR Y=0 TO 11:READ A$:A1=VAL("&H"+MID$(A$,1,1)):A2=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))
300 A3=VAL("&H"+MID$(A$,3,1)):A4=VAL("&H"+MID$(A$,4,1)):B=8:FOR F=0 TO 3
310 MP(F    ,Y)=0   :IF (A1 AND B)=B THEN MP(F    ,Y)=1
320 MP(F+4  ,Y)=0   :IF (A2 AND B)=B THEN MP(F+4  ,Y)=1
330 MP(F+8  ,Y)=0   :IF (A3 AND B)=B THEN MP(F+8  ,Y)=1
340 MP(F+12,Y)=0    :IF (A4 AND B)=B THEN MP(F+12,Y)=1
350 B=B/2:NEXT F,Y:FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 15
360 POKE &HE004,X*16 : POKE &HE006,Y*16 : POKE &HE007,X*16 : POKE &HE009,Y*16
370 POKE &HE001,&HD4 : IF MP(X,Y)=1 THEN  POKE &HE001,&HD1
380 EXEC &HDA00      : NEXT X,Y
390 RESTORE 1580:FOR I=1 TO 6:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1,BF:NEXT
400 RESTORE 1600:FOR I=1 TO 3:READ A,B,C,D$:LOCATE A,B:COLOR C:PRINT D$:NEXT
410 COLOR 16:LOCATE 36,4:PRINT RD:LOCATE 33,10:PRINT CL;"%"
420 '
430 ' 「めいん るーぷ」
440 LOCATE 34,15:COLOR 9:PRINT DT:LOCATE 34,15:COLOR 16:PRINT TM:DT=TM
450 TM=TM-1:S=STICK(0)+STICK(1)
460 MX=MX+(S=3)*(MP(MX+1,MY)=0)-(S=7)*(MP(MX-1,MY)=0)
470 MY=MY+(S=5)*(MP(MX,MY+1)=0)-(S=1)*(MP(MX,MY-1)=0)
480 POKE &HE004,MX*16:POKE &HE006,MY*16:POKE &HE007,DX*16:POKE &HE009,DY*16
490 POKE &HE001,&HD0 :EXEC &HDA00:DX=MX:DY=MY
500 A=-(MX=KX AND MY=KY):ON A GOSUB 620
510 X=SGN(MX-TX):Y=SGN(MY-TY):R=INT(RND(1)*10):SX=TX
520 TX=TX+(X=1 AND R>1)*(MP(TX+1,TY)=0)-(X=-1 AND R>1)*(MP(TX-1,TY)=0)
530 A=-(NOT(SX=TX)):ON A GOTO 550
540 TY=TY+(Y=1 AND R>1)*(MP(TX,TY+1)=0)-(Y=-1 AND R>1)*(MP(TX,TY-1)=0)
550 POKE &HE004,TX*16:POKE &HE006,TY*16:POKE &HE007,EX*16:POKE &HE009,EY*16
560 POKE &HE001,&HD2 :EXEC &HDA00:EX=TX:EY=TY:A=-(MX=TX AND MY=TY)
570 ON A GOTO 740:A=-(TX=KX AND TY=KY):ON A GOSUB 620
580 A=-(TM<0):ON A GOTO 740
590 A=-(KN=0 AND INT(RND(1)*10)>7):ON A GOSUB 690
600 A=-(CL=20):ON A GOTO 850:GOTO 440
610 '
620 ' 「きん とった」
630 IF MX=KX AND MY=KY THEN 650
640 PLAY,,,"V8T250L3202GFGFE":KX=0:KY=0:KN=0:TM=TM-50:RETURN
650 PLAY,,,"V8T250L3204GFGFA":KX=0:KY=0:KN=0:CL=CL+1:SC=SC+50:DC=CL
660 LINE(272,100)-(303,109),9,BF:LOCATE 33,10:COLOR 16:PRINT CL*5;"%":RETURN
670 LOCATE 33,10:COLOR 16:PRINT CL*5;"%":DC=CL:RETURN
680 '
690 ' 「きん しゅつげん」
700 X=INT(RND(1)*15):Y=INT(RND(1)*11):IF MP(X,Y)=1 THEN 700
710 KX=X:KY=Y:KN=1:PLAY"V10@1208T250L16CDCE":POKE &HE004,KX*16:POKE &HE001,&HD3
720 POKE &HE006,KY*16:POKE &HE007,KX*16:POKE &HE009,KY*16:EXEC &HDA00:RETURN
730 '
740 ' 「しぼう」
750 PLAY,,"V15T25002L32GFGEDC":FOR X=0 TO 32 STEP 2
760 KANJI(MX*16+X,MY*16),11,CHR$(&H84):KANJI(MX*16+16-X,MY*16),11,"o":NEXT X
770 FOR Y=0 TO 32 STEP 2:KANJI(MX*16,MY*16+Y),11,"o":KANJI(MX*16,MY*16+16-Y),11,
"o"
780 NEXT:FOR A=0 TO 200:NEXT:MC=MC-1:IF MC=0 THEN 800 ELSE GOSUB 1190:GOTO 200
790 '
800 ' 「げーむ おーばー」
810 X=0:FOR C=1 TO 16:KANJI(30-X,90),C,"G A M E  O V R E":X=X+1:NEXT C
820 PLAY "@2T200L806V10BAGFAGFEFEDCEDC05BL1C":FOR A=0 TO 500:NEXT:GOSUB 1190
830 SC=0:MC=3:RD=1:FOR A=0 TO 1000:NEXT A:GOTO 890
840 '
850 ' 「くりあ」
860 X=0:FOR C=1 TO 16:KANJI(40-X,90),C,"C L E A R ! !":X=X+1:NEXT C
870 PLAY "V10@12T20006L16CDEFGFGBB":RD=RD+1:GOSUB 1190:FOR A=0 TO 500:NEXT A
880 IF RD=6 THEN 1070 ELSE GOTO 200
890 '
900 ' 「たいとる」
910 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,9:CLS:FOR Y=0 TO 7 STEP 7
920 COLOR 3:FOR X=0 TO 39:LOCATE X,Y:PRINT GRP$(&H24):NEXT X,Y
930 RESTORE 1660:FOR X=51 TO 48 STEP -1:READ C:COLOR C
940 KANJI(X,20),,95," の ",57," ",437:NEXT X:KANJI(110,42),13,"タケちゃん ",873,287
950 COLOR 15:LOCATE 1,10:PRINT "HI-SCORE [";HS;"]"
960 RESTORE 1620:FOR I=1 TO 11:READ A,B,C,D$:LOCATE A,B:COLOR C:PRINT D$:NEXT
970 RESTORE 1670:FOR C=1 TO 4:READ X,Y,D
980 POKE &HE004,X:POKE &HE006,Y:POKE &HE007,X:POKE &HE009,Y:POKE &HE001,D
990 EXEC &HDA00:NEXT C:KANJI(30,120),12,"・・・タケちゃん":KANJI(30,140),14,"・・・",318,72
7,"のウニ":KANJI(30,160),8,"・・・",142,371:KANJI(30,180),15,"・・・",216,217,355,900
1000 FOR A=1 TO 204 STEP 2:ROLL ,1:ROLL ,1:NEXT A:L=0
1010 FOR A=0 TO 5:FOR C=1 TO 16:PALET 13,C:PALET 14,C:PALET 15,C:PALET 16,C
1020 NEXT C,A:PALET:ROLL:L=0
1030 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1050
1040 L=L+1:IF L=1000 THEN 1000 ELSE 1030
1050 RD=1:SC=0:MC=3:GOSUB 1190:GOTO 200
1060 '
1070 ' 「げーむ えんど」
1080 COLOR 16,1:CLS:C=2:FOR Y=0 TO 180 STEP 20   :FOR X=0 TO 319 STEP 50
1090 KANJI(X,Y),C,"リッチ":C=C+1:IF C=17 THEN C=2 ELSE IF C=9 THEN C=10
1100 NEXT X,Y:POKE &HE001,&HD3:F=0:FOR Y=11 TO 4 STEP -1
1110 FOR X=1+F TO 15-F:POKE &HE004,X*16:POKE &HE006,Y*16:POKE &HE007,X*16
1120 POKE &HE009,Y*16:EXEC &HDA00:NEXT X:F=F+1:NEXT Y:POKE &HE001,&HD0
1130 POKE &HE004,128:POKE &HE006,48:POKE &HE007,128:POKE &HE009,48:EXEC &HDA00
1140 PSET(120,66),15:FOR F=0 TO 20:PSET STEP(-6,6),15:NEXT F
1150 PSET(152,66),15:FOR F=0 TO 20:PSET STEP( 6,6),15:NEXT F
1160 FOR X=0 TO 4:KANJI(X,0),11,"G A M E  I S  E N D":NEXT X
1170 FOR F=0 TO 2:TALK"F1  TAKECYAX/RIQCI.":TALK"M1  TAKECYAX/RIQCI.":NEXT F
1180 FOR A=0 TO 3000:PALET 15,1:PALET 15,15:NEXT A:GOTO 900
1190 '
1200 MX=1:MY=1:DX=1:DY=1:TX=14:TY=10:EX=14:EY=10:KN=0:KX=0:KY=0:TM=700:CL=0
1210 RETURN
1220 '
1230 ' 「きゃらくた でーた」
1240 DATA000FAAAAA0000000,00000000A0000000,00000FFFFA00000,0000FAAAAAAA0000
1250 DATA000FAA00A05AA000,000FAA50A00AA000,2222222222222222,000AAAA44AAAA000
1260 DATA000AAA4004AAA000,0000AAA44AAA0000,0FF00AAAAAA00FF0,FAAA00000000FAAA
1270 DATAFAAA000FF000FAAA,0AA000FAAA000AA0,000000FAAA000000,0000000AA0000000
1280 DATA000200CC00000000,0000000CC200C002,00CC00CCC00CCC00,00CC0CC0000CC000
1290 DATA00CC0CC0200CCC02,0CC000CCC0000CCC,0CCC20CC00200CC0,20CC000CC0FF0C00
1300 DATA00C000000F779020,000F0200F7777700,00F7900F77777900,2F77797F77777770
1310 DATA0F7797F777F97790,0F777F777F779777,F7777F77F7779779,F9997977F7977979
1320 DATA0000000000000000,0000090909000000,0090090909009000,90090FFFFF90009
1330 DATA090FFF1414141090,00FFE141414E4A00,99F4EE1414EE1A99,00F14EE14EE14A00
1340 DATA99F414E41E141A99,00F14141414 14A00,99F412141424AA99,0001412224AA000
1350 DATA090004AAAAA00990,9009090909090000,0090090909009000,0000000000000000
1360 DATA7DDDDDD000000000,7DDDDD0000000000,7DDDD00000000000,7DDD0000000FFFE0
1370 DATA700000000FEEDEE,700000000FEEDEEE,70000000FEEDEEE0,7000000FEEDEEE00
1380 DATA7000002222EEE8FF,FF000222222E8FEE,0000F222222 8FEED,000FEEDEEE8FEEDE
1390 DATA00FEEDEEE0FEEDEE,02222EEE02222EEE,222222E0222222E0,2222220022222200
1400 '
1410 ' 「ましんご でーた」
1420 DATA3A,03,E0,4F,3A,02,E0,47,2A,07,E0,3A,09,E0,D3,CE,AF,D3,CF,3A,0A
1430 DATAE0,77,23,10,FC,3A,09,E0,3C,32,09,E0,0D,20,E0,ED,5B,00,E0,3A,03
1440 DATAE0,4F,3A,02,E0,47,2A,04,E0,3A,06,E0,D3,CE,AF,D3,CF,1A,77,23,13
1450 DATA10,FA,3A,06,E0,3C,32,06,E0,0D,20,E1,C9,"END","8313"
1460 '
1470 ' 「しょき でーた」
1480 DATA 0,0,16,16,0,0,0,0,0,0,0
1490 '
1500 ' 「すてーじ でーた」
1510 DATAFFFF,8401,A331,B0A1,C091,8001,8631,8391,A103,8023,A081,FFFF
1520 DATAFFFF,8001,B00D,B00D,8181,83C1,83C1,8181,B00D,B00D,8001,FFFF
1530 DATAFFFF,8001,9061,A001,8119,8119,8001,8001,8301,900D,8001,FFFF
1540 DATAFFFF,8009,AE13,8025,A021,A885,A945,8885,B001,A771,8809,FFFF
1550 DATAFFFF,8731,8E27,9CA9,D1A1,941D,B341,831F,E103,FA7B,8079,FFFF
1560 '
1570 'screen MAKE DATA
1580 DATA 264,20,303,29,272,40,303,49,264,80,303,89,272,100,303,109
1590 DATA 264,130,295,139,280,150,304,160
1600 DATA 33,2,11,"STAGE",33,8,10,"りっち %",33,13,15,"TIME"
1610 'TITOLE DATA
1620 DATA 19,9,12,"[いどう]",18,11,16,"STICK KEY",18,12,16,"     &"
1630 DATA 18,13,16,"JOY STICK",31,9,7,"[せいさく]",31,12,7,"[ゲスト]"
1640 DATA 31,15,7,"[はいきゅう]",31,10,16," いまいっち",31,13,16,"  たけちゃん"
1650 DATA 31,16,16," ひましかい",13,16,11,"<Hit Return Key>"
1660 DATA 10,6,14,16,15
1670 DATA 10,120,&HD0,10,140,&HD2,10,160,&HD1,10,180,&HD3
```

評…なんか知らん
けどスゴイ(影)

by　清水博之

★先日，影さんの家に行ったら，いたるところにつぐ美さんのポスターが貼ってあった。もしや影さんは……。(岩手県水沢市・吉田　誠16才)……【つぐ美：なによ，私のポスターで壁の穴をふさぐのはよして。影：バレた？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ちょっと変わったテトリス・タイプ

LELOLIL
(レロリル)

江頭 相

▶HOW TO PLAY◀

「テトリス」をプレイしたことのある人ならわかると思いますが，このゲームは「積みあがってはいけない」んです。

ブロックは全部で6種類あり，それがつぎからつぎへと上から落ちてくるので，うまく積んでいきます。ブロックを左右にずらすにはテンキーの④⑥を押します。また，速く落とすときはテンキーの②を押します。ブロックを90°ずつ右回転させるにはスペース・キーを押します。

▶積みあがらないために◀

どうすれば積んだブロックを消せるかというと,「横一列を■や×のブロックで埋める」ということです。すると，その一列はすべて消えてくれます。

■や×のブロックはいいとして◣や／などのブロックはどうするのかというと，第1図を見てください。また●のブロックは■や×の形にならないので，まったくのジャマなブロックです。

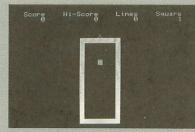
そして＊のブロックは，他のブロックをかまわず1個こわせるブロックです。

▶その他のこと◀

Squareというのはレベルのことです。ブロックが10個落ちたら1あがります。10以上は8～10Squareのくりかえしとなります。

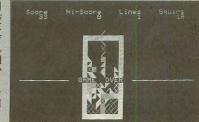
それから横一列同じ色のブロックで作ると，技として技の名前と得点が表示され，スコアに加算されます。これは高得点源なんで余裕のある人はいろいろやってみてください。技によって名前や得点がちがいます。

《第1図》◣や／のブロックの扱いかた

◀《写真1》イージーとハードのランクが選べるんだ

◀《写真2》テトリスと同じように上からブロックが落ちてくる

◀《写真3》■か×を横一列に並べるんだけど，うーん，きびしい

◀《写真4》ブロックが上まで積みあがるとゲーム・オーバーだよ

★BMって「Bug Man＝影さん」のことですか？(愛知県名古屋市・滝 英樹15才)……【Dr.D：文法がまちがっちょる。「Buggy Man」とするがよい。つぐ美：それじゃあ「虫のついている男」になりますよ。】

```
10 '■X■X■X■X LELOLIL X■X■X■X■
20 GOTO 620
30 '■X■X■X■X Block print X■X■X■X■
40 COLOR C1:LOCATE X,Y:PRINT B1$:RETURN
50 LOCATE X,Y:PRINT " ":RETURN
60 '■X■X■X■X Score X■X■X■X■
70 COLOR 6:LOCATE 1,1:PRINT USING "#####";SC
80 LOCATE 24,1:PRINT USING "###         ##";LI,SQ+PQ:RETURN
90 '■X■X■X■X Main X■X■X■X■
100 CT=CT+1:IF CT>10 THEN CT=0:GOTO 800
110 GOSUB 70:R1=RND(1)*SB(RA,SQ)+1:B2$=BL$(R1):C2=BC(R1):N2=R1
120 COLOR C2:LOCATE 18,4:PRINT B2$
130 GOSUB 40:I0=INP(0):I9=INP(9):FOR I=0 TO 2090-TT*110:NEXT
140 FOR I=1 TO -ST(RA,SQ)*(I0<>251):NEXT:I0=INP(0):I9=INP(9)
150 MX=-(I0=239)*(X>15)+(I0=191)*(X<21):IF I9<>191 THEN 210
160 ON N1 GOTO 210,210,170,190,210,170,170,170,190
170 IF N1=3 THEN N1=6 ELSE IF N1=8 THEN N1=3 ELSE N1=N1+1
180 GOTO 200
190 IF N1=4 THEN N1=9 ELSE N1=4
200 B1$=BL$(N1):C1=BC(N1)
210 P1=PEEK((X+MX)*2+(Y+1)*120-3326)
220 IF N1=5 AND Y=18 THEN 300 ELSE IF P1=0 OR P1=32 THEN MY=-(Y+1<20):GOTO 290
230 IF N1=5 THEN 300
240 IF P1=238 AND N1=9 OR P1=239 AND N1=4 THEN N1=12:GOTO 310
250 IF P1=228 AND N1=7 OR P1=229 AND N1=8 OR P1=230 AND N1=6 AND MX=1 OR P1=231
AND N1=3 AND MX=-1 THEN N1=11:GOTO 310
260 P2=PEEK(X*2+(Y+1)*120-3326):MY=(Y+1<20)*(P2<33):GOSUB 50
270 IF P2=238 AND N1=9 OR P2=239 AND N1=4 THEN MX=0:N1=12:GOTO 310
280 IF P2=228 AND N1=7 OR P2=229 AND N1=8 THEN MX=0:N1=11:GOTO 310 ELSE 320
290 GOSUB 50:X=X+MX:Y=Y+MY:GOSUB 40:GOTO 140
300 GOSUB 50:X=X+MX:Y=Y+1:GOSUB 50:LI(X,Y)=0:GOTO 500
310 MY=1:GOSUB 50:X=X+MX:B1$=BL$(N1):C1=BC(N1)
320 Y=Y+MY:GOSUB 40:IF P2<33 THEN 140 ELSE GOSUB 590:IF X=18 AND Y=6 THEN 520
330 PS=0:F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:LI(X,Y)=N1:FOR I=15 TO 21
340 IF LI(I,Y)=1 THEN PS=PS+3:F1=F1+1:GOTO 380
350 IF LI(I,Y)=2 THEN PS=PS+1:F2=F2+1:GOTO 380
360 IF LI(I,Y)=11 THEN PS=PS+7:F3=F3+1:GOTO 380
370 IF LI(I,Y)=12 THEN PS=PS+5:F4=F4+1
380 NEXT:IF F1+F2+F3+F4<7 THEN 500
390 IF F1=7 THEN ME$="MONOLIS":BO=10:GOTO 430
400 IF F2=7 THEN ME$="RUSSIAN":BO=5:GOTO 430
410 IF F3=7 THEN ME$="LELOLIL":BO=50:GOTO 430
420 IF F4=7 THEN ME$="BAYALIS":BO=20:ELSE 460
430 GOSUB 600:COLOR 6:LOCATE 15,10:PRINT ME$:LOCATE 16,12:PRINT BO*10
440 FOR I=0 TO 23:LINE I,2:NEXT:FOR I=0 TO 23:LINE I,0:NEXT
450 FOR I=1 TO 2000:NEXT:SC=SC+BO*10
460 LINE(15,Y)-(21,Y),"",7:GOSUB 580:SC=SC+PS:LI=LI+1:GOSUB 70
470 FOR I=Y TO 6 STEP -1:FOR J=15 TO 21:LI(J,I)=LI(J,I-1):NEXT J,I
480 FOR I=6 TO 19:FOR J=15 TO 21:COLOR BC(LI(J,I))
490 LOCATE J,I:PRINT BL$(LI(J,I)):NEXT J,I
500 B1$=B2$:C1=C2:N1=N2:TT=Y:X=18:Y=6:GOTO 100
510 '■X■X■X■X GAME OVER X■X■X■X■
520 EP=2:FOR BE=1 TO 80:BEEP 1:FOR EE=1 TO EP:NEXT:BEEP 0:EP=EP+1:NEXT
530 LINE(0,13)-(39,13),"-",7
540 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 11,13:PRINT "  GAME  OVER  ":NEXT
550 IF INKEY$="" THEN 540 ELSE IF SC>HI THEN HI=SC
560 SC=0:LI=0:SQ=0:PQ=0:FOR I=6 TO 19:FOR J=15 TO 21
570 LI(J,I)=0:NEXT J,I:PRINT CHR$(12):GOTO 670
580 FOR BE=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
590 BEEP 1:FOR BE=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:RETURN
600 FOR BE=1 TO 10:BEEP 1:FOR EP=1 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
610 '■X■X■X■X Standing X■X■X■X■
620 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR:DEFINT A-Z:COLOR 7,0:PRINT CHR$(12)
630 DIM LI(21,19),BL$(12),BC(12),ST(2,10),SB(2,10)
640 FOR I=0 TO 12:READ BL$(I),BC(I):NEXT
650 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 10:READ ST(I,J),SB(I,J):NEXT J,I
660 FOR I=1 TO 7:READ TI$(I),TC(I):NEXT
670 X=18:Y=6:TT=6:R1=RND(1)*4+1:B1$=BL$(R1):C1=BC(R1):N1=R1
680 '■X■X■X■X Title & Start X■X■X■X■
690 LINE(4,4)-(34,20),"■",6,B
700 FOR I=7 TO 1 STEP -1:COLOR TC(I):LOCATE 6,13-I:PRINT TI$(I):NEXT
710 COLOR 7:LOCATE 11,14:PRINT "Programed by A.E"
720 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 12,16:PRINT "E : Easy rank"
730 LOCATE 12,18:PRINT "H : Hard rank":NEXT:I$=INKEY$
740 IF I$="E" OR I$="e" THEN RA=1 ELSE IF I$="H" OR I$="h" THEN RA=2 ELSE 720
750 PRINT CHR$(12)
760 '
770 LINE(14,5)-(22,20),"■",7,B:COLOR 6:LOCATE 1,0
780 PRINT "Score    Hi-Score    Lines    Square"
790 LOCATE 13,1:PRINT USING "#####";HI
800 SQ=SQ+1:GOSUB 600:IF SQ=11 THEN SQ=8:PQ=PQ-(PQ<90)*3
810 GOSUB 70:GOTO 100
820 '■X■X■X■X Datas X■X■X■X■
830 DATA " ",7,■,1,X,2,◢,5,/,6,*,3,◣,5,◤,5,◥,5,\,6,●,4,■,5,X,6
840 DATA 800,4,600,5,500,8,300,9,0,4,100,10,0,9,200,10,50,10,0,9
850 DATA 500,5,400,9,100,8,500,10,0,8,100,9,0,10,0,10,100,10,0,10
860 DATA ╰──╯ ╰──╯ ╰──╯ ╰──╯ ╰──╯ ╰─╯ ╰──╯,1
870 DATA |■■| |■■| |■■| |■■| |■■| |■| |■■|,4
880 DATA |■╲ |■  ||■╲ |■■| |■╲ |■| |■╲,6
890 DATA |■|  |■■||■|  |■■||■|  |■||■|,7
900 DATA |■|  |■  ||■|  |■■||■|  |■||■|,6
910 DATA |■|  |■■||■|  |■■||■|  |■||■|,4
920 DATA ╭─╮  ╭──╮╭─╮  ╭──╮╭─╮  ╭─╮╭─╮,1
```


★光の中に影ありきー。影さんはやがてバグにいたるー。なんだなんだ。(奈良県・**神のきまぐれ14才**)……【**影**：お，君は忍びの影学園の生徒だな。よし，今度校長の私が講義してやろう。**編**：そんな学園があったんですか。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

タイム制思考型ゲーム

タコじゃなイカ2

木村　邦彦

STORY

1989年1月号でひどい目にあったタコ君でしたが，今は普通の生活にもどり仕事をしています。その仕事というのが，じつは宝石集めだったのです（どろぼうじゃないよ）。

遊びかた

ブロックをうまく動かして，宝石を袋まで運んでください。タコ君はこの仕事のプロですので，制限時間(TIME)があります。時間内に宝石を全部集めてください。

操作方法

4・6・2・8でタコ君を操ります。Sキーで再スタートです。

プログラム&改造

プログラムは短く簡単で，マシン語も使っていません。改造についてですが，ゲームがむずかしいという人はコンティニューなどもつけてみるのも良いでしょう。

2進数，16進数がわかる!!という人は，ぜひ面データを変えてみてください。910～950行はブロックのデータで16進数です。3文字で面の横1ライン分を表していて，1行で一つの面を表しています。970行からは宝石と袋ですが，こちらは座標がそのままで宝石のx座標，y座標……となっていて，最後に袋の座標です。こちらも一つの行で一つの面です。

それから

80mkIIのハードの知識（グラフィックRAMへの切りかえかた等）がないので，マシン語に手をだせないでいる僕ですが，1988年10月号175ページのさびしんぼうさんのマシン語キャラ表示ルーチンを使わさせてもらうために，それ用のキャラDATAを作るプログラムを作りました。次回からは，この表示ルーチンを使わせてもらうことになると思います。

キャラクター・メイカーのほうもひょっとすると発表するかもしれません。PC88のほうでもアセンブラ（BASICのやつ）が手に入ったのでマシン語のすごいのを作ろうと思います。

編：倉庫番タイプのパズルゲームですね。

Dr.D：まあ，キャラクターがかわいくなってる点と，時間制限によって考えてるヒマがなくなってる点がちがうといえよう。ゲーム内容にもう少しくふうがほしかったぞ。

編：おーっ，久しぶりに，Dr.のきついお言葉。

Dr.D：最近，ワシの評価が甘くなっていると読者の声が多いもんでな。

編：やっぱり，カラ口のDr.がピッタリ。

▲《写真1》タコを操作して宝石を袋まで運ぶ

▲《写真2》わっせわっせ。宝石を運ぶタコ

▲《写真3》2面です。時間制限があるから注意

★ヒーローインタビューです。影さん，パソコン10万台破壊おめでとうございます。今の心境は？（宮崎県都城市・とんちゃん15才）……【影：いやあ，仕事の鬼と言われた私にとっても，1日100台のノルマは大変でした。】

タコじゃなイカ2のプログラム・リスト

```
10  REM ▬▬▬ ｼｮｷ ▬▬▬
20 CMD CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7
30 DIM A%(35,5),S$(16),M%(13,55),M1%(12,11):DEFINT A-Z
40 FOR K=1 TO 5:FOR I=0 TO 34:READ A$
50 A%(I,K)=VAL("&H"+A$):NEXT I:NEXT K
60 FOR I=0 TO 15:READ A$:S$(I)=A$:NEXT I:GOSUB 590
70 CMD LINE (1,1)-(206,191),3,B:CMD LINE (6,6)-(201,185),3,B
80 CMD PAINT (2,2),1,3
90  REM ▬▬▬ ｾｯﾃｲ ▬▬▬
100  LOCATE 27,6:PRINT "SCORE":LOCATE 27,9:PRINT "ROUND"
110  LOCATE 27,12:PRINT "TIME":LOCATE 27,15:PRINT "ﾁｬﾝｽ":R=1:LE=3:SC=0
120 CMD LINE(7,7)-(200,184),2,BF
130 TI=500:X=1:Y=1:VX=1:VY=1:P=2:CO=5:GOSUB 660:GOSUB 540
140 REM ▬▬▬ ｷｰ ▬▬▬
150 X=VX:Y=VY:GOTO 170
160 GOSUB 540
170 GOSUB 490
180 IF INP(9)=191 OR TI=-1 THEN 390
190 I=INP(0):I1=INP(1):VX=X:VY=Y
200 X=X-(I=239)*(X>1)+(I=191)*(X<12)
210 Y=Y-(I1=254)*(Y>1 AND X=VX)+(I=251)*(Y<11)
220 G=(VX=X AND VY=Y)+2:ON G GOTO 170,240
230 REM ▬▬▬ ﾌﾞﾛｯｸ ▬▬▬
240 G=M1%(X,Y):ON G+1 GOTO 160,250,250,150
250 DX=X-(I=239)*(X>1)+(I=191)*(X<12)
260 DY=Y-(I1=254)*(Y>1 AND X=VX)+(I=251)*(Y<11)
270 G2=M1%(DX,DY):ON G2+1 GOTO 280,150,150,300
280 M1%(DX,DY)=G:M1%(X,Y)=0:GOSUB 540
290 GOSUB 580:GOSUB 540:SC=SC+5:GOTO 170
300 IF G<>2 THEN 150
310 GOSUB 580:M1%(X,Y)=0:GOSUB 540:G=3:GOSUB 580
320 IF CO=1 THEN 340 ELSE CO=CO-1
330 SC=SC+50:GOTO 170
340 REM ▬▬▬ ｸﾘｱ ▬▬▬
350 COLOR 1:LOCATE 27,1:PRINT "CLEAR !!":COLOR 7
360 IF TI=-1 THEN 370 ELSE BEEP1:SC=SC+10:BEEP0:GOSUB 490:GOTO 360
370 R=R+1:LOCATE 27,1:PRINT "          ":IF R<>6 THEN 120
380 COLOR 2:LOCATE 4,12:PRINT "    ALL ROUND CLEAR !!":GOTO 380
390 REM ▬▬▬ MISS ▬▬▬
400 LE=LE-1:GOSUB 490:FOR I=0 TO 25:BEEP1:BEEP0
410 COLOR 2:LOCATE 28,1:PRINT "MISS!"
420 LOCATE 28,1:PRINT "     ":COLOR 7:NEXT I
430 IF LE=0 THEN 450
440 CMD LINE(7,7)-(200,184),2,BF:GOTO 130
450 COLOR 2:LOCATE 7,12:PRINT " GAME OVER "
460 FOR I=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT I
470 LOCATE 7,14:PRINT "HIT [s] KEY":COLOR 7
480 IF INKEY$="s" THEN CMD CLS 1:GOTO 90 ELSE 480
490 REM ▬▬▬ ﾓｼﾞ ▬▬▬
500 LOCATE 29,7:PRINT USING "#######";SC
510 LOCATE 34,10:PRINT R
520 LOCATE 32,13:PRINT USING "####";TI:TI=TI-1
530 LOCATE 34,16:PRINT LE:RETURN
540 REM ▬▬▬ ﾋｮｳｼﾞ ▬▬▬
550 P=P-(X=VX-1)*(P=2)+(X=VX+1)*(P=1)
560 CMD LINE (VX*16-8,VY*16-8)-(VX*16+7,VY*16+7),2,BF
570 CMD PUT@(X*16-8,Y*16-8),A%(0,P),PSET:BEEP 1:BEEP 0:RETURN
580 CMD PUT@(DX*16-8,DY*16-8),A%(0,G+2),PSET:RETURN
590 REM ▬▬▬ ﾖﾐｺﾐ ▬▬▬
600 FOR I=1 TO 55:BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 2:READ A$:C$=S$(VAL("&h"+A$))
610 FOR K=1 TO 4:M%(J*4+K,I)=VAL(MID$(C$,K,1))
620 NEXT K:NEXT J:NEXT I
630 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:READ A,B:M%(A,B+I*11)=2
640 NEXT J:READ A,B:M%(A,B+I*11)=3:NEXT I
650 RETURN
660 REM ▬▬▬ ｶｷｺﾐ ▬▬▬
670 FOR MY=1 TO 11:FOR MX=1 TO 12:G=M%(MX,MY+(R-1)*11)
680 M1%(MX,MY)=M%(MX,MY+(R-1)*11):ON G+1 GOTO 700,690,690
690 CMD PUT@(MX*16-8,MY*16-8),A%(0,G+2),PSET
700 NEXT MX:NEXT MY
710 RETURN
720 REM ▬▬▬          ▬▬▬
730 DATA 0020,0010,a9aa,aa55,a5aa,6a7d,95aa,da7f,55aa,d657,55aa
740 DATA f555,55a9,5555,55a9,5555,fda9,55fd,fda9,55fd,fda9,55fd
750 DATA 0d55,550d,0d55,550d,0d55,550d,5555,5555,55a9,5555,65a9,5996,0000
760 DATA 0020,0010,55aa,aa6a,5fa9,aa5a,5fa5,aaf6,5595,aaf5,5555
770 DATA aa7d,5555,6a55,5555,6a55,7f55,6a7f,7f55,6a7f,7f55,6a7f
780 DATA 7055,5570,7055,5570,7055,5570,5555,5555,5555,6a55,9669,6a59,0000
790 DATA 0020,0010,aaaa,aaaa,aaaa,2a00,a8aa,0a3f,00a0,c2f3,ffa3
800 DATA f2f3,0c8f,fccf,3f8f,3c3c,fc8c,3cf0,333c,cc0f,cf3f,cccf
810 DATA 333f,cccf,cf3f,fc3f,3300,c03c,0c80,0af0,00b0,aa00,aaaa,aaaa,0000
820 DATA 0020,0010,aaaa,aaaa,aaaa,aaaa,80aa,aa02,3fa8,2a54,ffa3
830 DATA 4a55,ff8f,5255,5585,1211,55a1,4a44,55a1,0a11,55a8,2a44
840 DATA 55a8,2a11,15aa,aa44,85aa,aa12,a1aa,aa4a,a8aa,aa2a,aaaa,aaaa,0000
850 DATA 0020,0010,aaaa,aaaa,a0aa,2a00,8faa,caff,a3aa,caff,a8aa
860 DATA 6a55,65aa,2a3f,90aa,caff,0faa,caff,ffa8,f2ff,ffa0,f2ff
870 DATA ff8f,c2ff,ff8f,32ff,ff8f,c2cc,f38f,0a33,00a0,aa00,aaaa,aaaa,0000
880 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
890 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
900 REM ▬▬▬          ▬▬▬
910 DATA 4,0,0,2,a,0,5,d,0,0,0,6,f,b,6,0,b,9,a,0,4,0,8,0,2,9,a,6,3,a,0,1,0
920 DATA 0,2,4,6,9,2,6,5,8,8,3,9,3,8,2,3,d,4,5,0,2,0,6,c,a,6,c,5,1,0,2,d,0
930 DATA 3,0,c,1,6,8,5,0,a,1,b,8,2,9,4,4,9,2,2,9,4,1,d,8,5,0,a,1,6,8,3,0,c
940 DATA 3,0,0,0,5,2,7,5,a,0,a,4,e,a,5,e,a,5,0,e,c,2,9,c,2,a,1,a,2,8,c,c,d
950 DATA 5,1,1,c,7,4,1,a,8,2,2,c,5,c,0,0,5,f,5,1,8,f,c,2,1,a,a,4,3,0,0,4,4
960  REM ▬▬▬          ▬▬▬
970  DATA 3,6,7,3,4,9,11,6,10,9    ,12,1
980  DATA 2,4,4,8,6,7,10,4,11,9    ,5,3
990  DATA 3,3,10,3,6,6,7,6,3,9     ,10,9
1000 DATA 3,2,10,2,2,9,6,10,11,9   ,6,6
1010 DATA 3,3,3,10,5,10,11,2,11,7  ,7,6
```

★影さん，男は顔じゃないよな。中味が良ければつぐ美さんだって……。(静岡県裾野市・**立直一発自摸17才**)……
【**つぐ美**：そうよ，影さんも中味ぐらい良ければねェ……。**影**：え，中身？私，内臓は丈夫なほうでしてねェ。】

PC-8001mkII SR(N80SR-BASIC)用

思考的要素を持ったアクション

MU-DA I

高橋　共馬

ゲームの概略

主人公パウを操って，ゴールにたどりつくゲームである。

遊びかた

I　操作方法

1−1
（飛行形態）

1−2
（着陸形態）

《第1図》キャラクターの状態

ⓐテンキーの[1][3]で左右に飛ぶ！

①足が地についているときのみ飛びあがれ，飛行形態（第1図−1）になる。

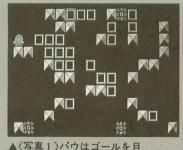
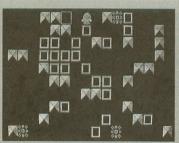
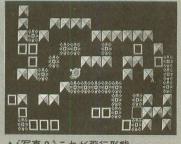
②一旦，飛びあがると，キーをその向きに押し続けている間は飛び続けられる。放すと着陸形態（第1図−2）になり，落下する。

③飛んでいる間は向きを変えられない。

④前方にブロックがあると上昇する。

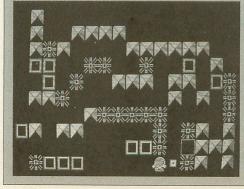
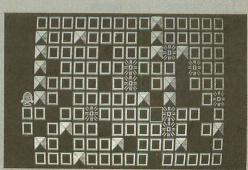
⑤前方にも上方にもブロックが

《第1表》変数表

MA(，)………	マップデータ
CH$()………	16−4進数変換用
BA……………	背景のキャラデータ
BO……………	キャラデータ
TI……………	タイム
BX，BY……	もとの位置
IX，IY……	パウの位置
VX，VY……	パウのうごき
FX…………	パウの向き
ST…………	パウの状態（0：止まっている　1：飛んでいる　2：落下している）
CA…………	キャラ変数
GX，GY…	ゴールの位置
X,Y,Z,I,J,K,P,Q,R……	汎用

▲《写真1》パウはゴールを目ざして出発するわけだ

▲《写真2》ブロックをだしたり消したり，ここまできたぞ

▲《写真3》これが飛行形態。下は針の山だ

◀《写真4》着陸形態でブロックをだそうとしている

▶《写真5》これは何だ！ブロックがたくさんあるぞ

★平山秀雄さんて，編集長の名前？（東京都調布市・TM16才）……【影：控えおろう！このお方をどなたとこころえる。恐れ多くも電波新聞社の社長であらせられるぞ。ええいっ！皆のもの，頭が高い!!編：本当だよ。】

あると強制的に着陸形態（第1図−2）にもどされ，落下をはじめる。

ⓑ[A]キーでブロックをだす。あるいは消すことができる！

①できるのは，着陸形態（第1図−2）のときだけである。

②パウの向いているところが空白ならブロックをだし，ブロックならそれを消す。

③ここでいうブロックとは青ではなく，黄色のほうである。

IIミスをするには

ⓐ時間切れを待つ。

BGMの「カチューシャ」が三度演奏されたらTIME　UP。

ⓑ針の山にとびこむ。

III注意

ブロックを消したりだしたりしてミスをしても，ブロックはもとにもどりません。ヘタするとハマリます。よく考えよう。

さいごに

今回は前作「MUDAI」にくらべ，非常に簡単です。誰でもクリアできるでしょう。エンディングは少しこりましたので，どうぞ御覧ください。

★　　★

MU-DAIのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2,,0:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM Z(224),BO(375),BA(266),CH$(15),MA(15,9)
20 CONSOLE 0,25,0,0,1:BGM 1:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I:OUT 81,0
30 LINE(1,41)-(18,58),7,BF:LINE(1,41)-(18,58),0:LINE(1,58)-(18,41),0
40 PAINT(1,50),5,0:PAINT(18,50),1,0:PAINT(10,58),0,0
50 FOR I=0 TO 224:READ A$:Z(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
60 PUT@(0,0),Z:PUT@(0,22),Z(76):SCREEN 3,,0
70 PUT@(0,80),Z(161):SCREEN ,,2
80 PUT@(0,80),Z(161):SCREEN ,,1
90 PUT@(0,80),Z(193):SCREEN 2,,0:ERASE Z%
100 LINE(0,60)-(19,79),0,BF:LINE(1,61)-(18,78),2,B
110 LINE(2,62)-(17,77),6,B:LINE(3,63)-(16,76),7,B
120 FOR Y=0 TO 39:FOR X=0 TO 19:C=POINT(X,Y):PSET(39-X,Y),C:NEXT X,Y
130 P$="F@@HI@@FIIHFH@A@H@@IK@@HKKIHF@@@":Q$="M@R@P@RPNNMKM@F@@N@KM@@IHAIHF@@@"
140 R$="I@N@M@NMKKIHI@F@@K@HI@@FHACEF@@@":K1$=P$+Q$+Q$:K2$=P$+R$+R$
150 '■■■■ ｷｬﾗ ﾖﾐｺﾐ ■■■■
160 FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 1:C=Y*94+X*188
170 GET@(X*20,Y*20)-(X*20+19,Y*20+19),BO(C):NEXT X,Y
180 FOR Y=0 TO 2:Q=80-Y*20:GET@(0,Q)-(19,Q+18),BA(Y*89):NEXT Y:CLS 3
190 '■■■■ ﾍﾝｶﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ■■■■
200 FOR I=0 TO 15:READ CH$(I):NEXT I:WIDTH 40,20
210 '■■■■ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ■■■■
220 LE=5:RO=1:RESTORE 1180
230 '■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｸ ■■■■
240 SCREEN ,,1:CLS 3
250 FOR Y=0 TO 9:READ A$:B$="":FOR X=1 TO 8:B$=B$+CH$(VAL("&h"+MID$(A$,X,1)))
260 NEXT X:FOR X=0 TO 15:A=VAL(MID$(B$,X+1,1)):MA(X,Y)=A:IF A=0 GOTO 280
270 PUT@(X*20,Y*20),BA(A*89-89),PSET
280 NEXT X,Y:READ BX,BY,GX,GY
290 '■■■■ ｽﾀｰﾄ ■■■■
300 WIDTH:LOCATE 5,8:PRINT "ﾀﾞｲ";RO;"ﾉ ﾍﾔ    ﾉｺﾘ ";LE:FOR I=0 TO 1500:NEXT I
310 P1$="T120@0V15L64Q8":PLAY P1$,P1$:IX=BX:IY=BY:VX=0:VY=0:FX=1:ST=2
320 SCREEN ,,0:CLS 3:LINE(GX*20,GY*20)-(GX*20+19,GY*20+19),4,B
330 FOR I=7 TO 0 STEP -1:FOR J=I TO 7:COLOR=(J,J-I):NEXT J,I
340 '■■■■ ﾙｰﾌﾟ ﾊ ｺｺｶﾗ ■■■■
350 FOR TI=0 TO 287
360 '■■■■ ｻﾕｳ ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ ■■■■
370 IF ST=2 THEN VX=0:VY=1:GOTO 420
380 I0=INP(0):P=(I0=253)-(I0=247):IF ST=0 GOTO 400
390 IF P=FX THEN VX=FX:VY=0:GOTO 420 ELSE ST=2:VX=0:VY=1:GOTO 420
400 IF P<>0 AND ST=0 THEN ST=1:FX=P:VX=P:VY=0 ELSE 520
410 '■■■■ ｳｺﾞｸ ﾎｳｺｳ ｦ ｷﾒﾙ ■■■■
420 P=IX+VX:Q=IY+VY
430 IF P<0 OR P>15 OR Q<0 OR Q>9 GOTO 440 ELSE IF MA(P,Q)<2 GOTO 480
440 IF VY=1 THEN VX=0:VY=0:ST=0:GOTO 480
450 IF VY=-1 THEN VX=0:VY=0:ST=2:GOTO 480
460 IF VX<>0 THEN VX=0:VY=-1:GOTO 420
470 '■■■■ ｳｺﾞｶｽ ■■■■
480 IF VX+VY<>0 THEN LINE(IX*20,IY*20)-(IX*20+19,IY*20+19),0,BF
490 IX=IX+VX:IY=IY+VY:CA=(FX+1)-(ST<>1):CA=CA*94
500 PUT@(IX*20,IY*20),BO(CA),PSET
510 '■■■■ ﾌﾞﾛｯｸ ｦ ﾀﾞｽ ｱﾙｲﾊ ｹｽ ■■■■
520 IF ST=1 GOTO 630 ELSE IF INP(2)<>253 GOTO 630
530 P=IX+FX:Q=IY:IF P<0 OR P>15 GOTO 630 ELSE SCREEN ,,1
540 IF MA(P,Q)=0 THEN MA(P,Q)=2:FOR I=2 TO 8:GOSUB 570:NEXT:GOTO 560
550 IF MA(P,Q)=2 THEN MA(P,Q)=0:FOR I=8 TO 1 STEP -1:GOSUB 570:NEXT
560 SCREEN ,,0:GOTO 630
570 LINE(P*20+8-I,Q*20+8-I)-(P*20+11+I,Q*20+11+I),0,B
580 LINE(P*20+9-I,Q*20+9-I)-(P*20+10+I,Q*20+10+I),2,B
590 LINE(P*20+10-I,Q*20+10-I)-(P*20+9+I,Q*20+9+I),6,B
600 LINE(P*20+11-I,Q*20+11-I)-(P*20+8+I,Q*20+8+I),7,B
610 LINE(P*20+12-I,Q*20+12-I)-(P*20+7+I,Q*20+7+I),0,BF:RETURN
620 '■■■■ ﾊﾘ ﾆ ｻｻｯﾀｶ ｼﾗﾍﾞﾙ ■■■■
```


★9月号のベーマガ，どこへ行っても売り切れ。5軒の本屋を捜し，やっと買えた。感動！（広島県神石郡・武島健二17才）……【影：目標までの道のりが険しいほど，達成の喜びは大きい。編：ひさびさにまともな発言。】

```
630 IF MA(IX,IY)=1 GOTO 720
640 '■■■■ ｺﾞｰﾙ ｼﾀｶ ｼﾗﾍﾞﾙ ■■■■
650 IF IX=GX AND IY=GY GOTO 760
660 '■■■■ ﾊﾘｰ ｱｯﾌﾟ ■■■■
670 IF TI<>192 GOTO 700 ELSE WIDTH:LOCATE 12,19:PRINT "HURRY UP!"
680 PLAY,,,"T220L64V15O7DEDE":FOR I=0 TO 19:PRINT:PLAY,,,"DE":NEXT I
690 '■■■■ ﾙｰﾌﾟ ﾊ ｺｺﾏﾃﾞ ■■■■
700 GOSUB 920:NEXT TI
710 '■■■■ ﾐｽ ■■■■
720 FOR I=1 TO 7:FOR J=I TO 7:COLOR=(J,J-I):NEXT J:WIDTH ,25:WIDTH ,20:NEXT I
730 LE=LE-1:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:IF LE>-1 GOTO 300
740 WIDTH:LOCATE 12,8:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 220
750 '■■■■ ｺﾞｰﾙ ■■■■
760 PLAY "L16","L16":FOR TI=TI TO (TI¥96)*96+95:GOSUB 920:NEXT TI
770 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I:RO=RO+1:IF RO=10 GOTO 790 ELSE GOTO 240
780 '■■■■ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ■■■■
790 FOR I=1 TO 7:FOR J=I TO 7:COLOR=(J,J-I):NEXT J:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
800 SCREEN 0:SCREEN 2,0,0:WIDTH:LOCATE 10,8:PRINT "ｵﾒﾃﾞﾄｳ ｺﾚﾃﾞ ｵﾜﾘﾀﾞﾖ"
810 X=13:Y=6:PUT@(X*20,Y*20),BO(94),OR:FOR I=0 TO 5:J=I*(I+1)*(2*I+1)/6+20
820 LINE(0,Y*20+J)-(319,Y*20+J),7:NEXT I:FOR I=7 TO 0 STEP -1:FOR J=I TO 7
830 COLOR=(J,J-I):NEXT J:FOR J=0 TO 10:NEXT J,I:PLAY "L8","L8"
840 LOCATE 13,10:PRINT "ﾏﾀﾞ ﾔﾙﾅﾗ ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ":RESTORE 1370:FOR TI=0 TO 95
850 READ A$:A$=CH$(VAL("&H"+A$)):R=VAL(MID$(A$,2,1))*94:A=VAL(MID$(A$,1,1))
860 P=(A<2)*(1-A*2):Q=(A>1)*(5-A*2):LINE(X*20,Y*20)-(X*20+19,Y*20+19),0,BF
870 X=X+P:Y=Y+Q:PUT@(X*20,Y*20),BO(R),PSET:GOSUB 920:IF INKEY$=" " GOTO 890
880 NEXT TI:GOTO 840
890 FOR I=1 TO 7:FOR J=I TO 7:COLOR=(J,J-I):NEXT J,I
900 CLS 3:FOR TI=TI+1 TO 95:GOSUB 920:NEXT TI:GOTO 220
910 '■■■■ ﾋﾞｰﾁﾞｰｴﾑ ■■■■
920 I=ASC(MID$(K1$,(TI MOD 96)+1,1))-64:J=ASC(MID$(K2$,(TI MOD 96)+1,1))-64
930 IF I=0 THEN P1$="R":P2$="R" ELSE I=I+60:J=J+60:P1$="N=I;":P2$="N=J;"
940 PLAY P1$,P2$:RETURN
950 '■■■■ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ■■■■
960 DATA   14,  10,E063,6000,   0,E063,FF00,66F8,  F0,FC66,6618,FCFF,E0FF,FF00
970 DATA  4F0,7FFF,FFFF, 140,60FF,FF03,FE3F,  66,6602, 220,6B66,  FF, 414,4000
980 DATA    5,FF6B,1400,   0, 140,6B00,  FF,  14,4000,   1,FF6B,1400,   0, 140
990 DATA 3F00,  FE, 100,2000,   3,FE3F,   0,8101, 220,1F81,  FC, 300,10C3,4204
1000 DATA FB0F,   0,E707,1B0C, 324,  E3,1F00, 3FF,18E3,   0, 100,E7FF,9801,  66
1010 DATA    0,6700,  81,8167,   0,   0:'■■■■ ﾋｺｳ ｹｲﾀｲ ■■■■
1020 DATA   14,  12,F001,   0,   0,F001, 700,  FC,   0, 600,   C,FE0F,   0,   0
1030 DATA  208,1F00,  FF,   0,1000,   1,FF1F,   0,   0, 110,3500,81FF,   A,2000
1040 DATA 8100,FF35, A81,   0,  20,3581,81FF,   A,2000,8100,FF35, A81,   2, 220
1050 DATA 1F81,81FF, 100,1081,8101,FF7F,6066,6600, 170,FF66,FFFE,  F0,F8FF,FF02
1060 DATA FCF7,F0FF,FF00, CF6,61FF,66F0, E60,6166,66F2, C00, 700,  FF,CD06,   0
1070 DATA    C,FF0F, 900,   D,   0,1F00,  FF, 112,   0,   0,FE0D, D00,  FE,   0
1080 DATA    0:'■■■■ ﾁｬｸﾘｸ ｹｲﾀｲ ■■■■
1090 DATA   14,  13,A020,1080,  A1,A288,4420,40A4,  20,1080,   1,   0, 100,  F0
1100 DATA 11F1, 1E0,  10,11F1, 1E0,  F0,   0,1000,   1,  20,4480,40A4,A288,1020
1110 DATA   A1,A020,  80,   0:'■■■■ ﾊﾘ ( ｱｵ & ﾐﾄﾞﾘ ) ■■■■
1120 DATA   14,  13,A020,1080,  A1,A288,4420,40A4,A822,1180,  B1,A208, 500,  F4
1130 DATA 1FFF, 1E0,  10,1FFF, 5E0,  F4,A208,1100,  B1,A822,4480,40A4,A288,1020
1140 DATA   A1,A020,  80,   0:'■■■■ ﾊﾘ ( ｱｶ ) ■■■■
1150 '■■  0■ 1■ 2■ 3■ 4■ 5■ 6■ 7■ 8■ 9■ A■ B■ C■ D■ E■ F■■■■■■■■■■■■■■■■
1160 DATA 00,01,02,03,10,11,12,13,20,21,22,23,30,31,32,33
1170 '■■■■ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ ■■■■
1180 DATA 03EA3600,00F0220C,0A80E30C,F2A0000C,03A200F0,00F0A300,0003E000
1190 DATA 00E00300,030000E0,D0000403,0,0,5,0 :'■■ ROUND - 1 ■■■■
1200 DATA 30000000,30FF0000,3700FFF0,2814108C,0843F3C9,3D000331,00355401
1210 DATA B3C00473,0000A43F,1A8A0073,0,0,12,8:'■■ ROUND - 2 ■■■■
1220 DATA 42BFFF55,0C300015,C3F354FD,0C030005,C0FFCFFF,04028000,35D5F030
1230 DATA 70003443,7D517D70,4030000B,2,7,4,0 :'■■ ROUND - 3 ■■■■
1240 DATA 2AAAAEAA,3AEA8EAA,3AA2ADEA,32AA6A1A,3AA24B2A,38AAB309,A29AA1A2
1250 DATA 8BA2A98B,38AB2AC2,2AEAA2AA,0,5,10,6:'■■ ROUND - 4 ■■■■
1260 DATA 00011100,C401320C,C4040304,C4101004,C44050C4,C4010034,C4073004
1270 DATA C41001C4,C7ADDD74,0000C000,7,9,9,9 :'■■ ROUND - 5 ■■■■
1280 DATA 00000100,00500000,00000010,04000000,01004000,00500000,00010000
1290 DATA 00000050,00010004,00504140,0,9,1,0 :'■■ ROUND - 6 ■■■■
1300 DATA 23C0000C,2034100C,C070D00C,0030E00C,1010C80C,01030C54,0040040C
1310 DATA 0C21810C,11540C0C,00000C0C,0,1,6,3 :'■■ ROUND - 7 ■■■■
1320 DATA 00010000,DE40305C,400E0100,0D0C0020,C05C65C7,03080000,C0100103
1330 DATA 01040001,40C40000,500F555C,0,0,4,3 :'■■ ROUND - 8 ■■■■
1340 DATA 00CC0000,01CD005C,07034000,1C64D070,F1453FC0,02020000,F1453FC0
1350 DATA 1C64D070,07034000,01CD005C,10,0,5,5 :'■■ ROUND - 9 ■■■■
1360 '■■■■ ｵﾄﾞﾘ ﾃﾞｰﾀ ■■■■
1370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1 ,8,D,8,D,8,8,D,D ,6,6,6,6,6,6,6,7 ,A,F,A,F,A,A,F,F
1380 DATA 0,1,0,1,8,8,D,D ,0,1,0,1,0,1,8,D ,6,7,6,7,A,A,A,F ,F,F,0,1,0,0,0,1
1390 DATA 6,7,6,7,A,A,F,F ,6,7,6,7,6,7,A,F ,0,1,0,1,8,8,8,D ,D,D,6,7,6,6,6,7
1400 '■■■■■ MU-DAI ■■■ ﾀｶﾊｼ ｷｮｳﾏ ■■■ August 10,1989 ■■■■
1410 '■■■■■■ ｱｰ ﾂｶﾚﾀ ﾂｶﾚﾀ ■■■■■■■■■ ﾍｲｾｲ ｶﾞﾝﾈﾝ 8ﾂ 10ﾆﾁ ■■
```

PC-8001mkIISR

★電波新聞はどこで申し込めばいいんですか？（福岡県北九州市・P-ROM88　18才）……【編：電波新聞社に直接申し込んでくれてもいいけれど……。影：朝日新聞の販売店でも受け付けているんだぞ。編：そのとおり。】

PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC V1モード)用

音を使った神経衰弱

MELODY-N（メロディ・エヌ）

星子　健

内容

数字のかわりにメロディを使った神経衰弱(しんけいすいじゃく)です。同じメロディが鳴ったら1ポイントです。聴覚(ちょうかく)による記憶力アップに役だつのではないでしょうか。

遊びかた

RUNでスタートします。タイトルがでた後，スペース・キーを押します。ゲーム・ナンバー（0から32767までの任意の数字)を入れてリターン・キーを押します。ゲームの初期画面がでます。先手，後手を（Y/N)で入力します。コンピュータとメロディ神経衰弱がはじまります。

座標の入力は，横の数字と縦の数字を入れます。

プログラムについて

神経衰弱の数字をメロディに置きかえただけですが，メロディの鳴らしかた，コンピュータの記憶力の設定に工夫したつもりです。

●参考文献

『マシン語ゲームプログラミング』アスキー出版局日高 徹著

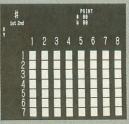
《第1表》プログラムの内容

行番号	内容
10～110	メロディを鳴らすための機械語プログラム入力
120～520	タイトルとゲームの初期画面
550～570	先手,後手の選択
580～740	プレイヤーの座標選択
760～970	コンピュータが選ぶ座標
980～1010	二つのメロディの合致を判断
1010～1230	得点の計算
1240～1350	サブ・ルーチン1　最初に選んだ座標に対する処理
1370～1470	サブ・ルーチン2　2番目に選んだ座標に対する処理
1490～1600	サブ・ルーチン3　コンピュータの座標選択処理
1620～1680	サブ・ルーチン4　コンピュータのメロディ記憶範囲設定（コンピュータは最後に鳴ったメロディから過去六つまでのメロディを記憶する)
1700～	機械語データ
&ＨＥ000-&ＨＥ058	メロディを鳴らすプログラム
&ＨＥ100-&ＨＥ119	BASICからデータを受けとる
&ＨＥ300-&ＨＥ621	メロディの音長，高さデータ

《第2表》変数表

変数	内容
A（14）	同じメロディの個数（14種，各4個）
B（7,8）	座標に対するメロディの番号
C（56）	1度，選択された座標にメロディの番号を入れる(初期値＝0,合致した座標の場合＝－1)
D（7,8）	すでに合致された座標に1を入れる((初期値＝0)
DO(6)	コンピュータが記憶する座標
TO	プレイヤーの得点
T1	コンピュータの得点

▲《写真1》タイトルでは，遊びかたを説明してくれる

▼《写真2》音による神経衰弱だ。X，Y座標で入力する

▲《写真3》うーん，自分は#だ。苦戦してるぞ

▼《写真4》ぐわー，大差がついてしまった。むずかしい

★モノを書く機会が少ないので,ＯＦにハガキをだすように心がけたのだけど，やっぱり書くことがなかった。(福岡県北九州市・藤村恭一18才)……【影：なかなか正直でよろしい。そういうときは背中をかくのが良。】

MELODY-Nのプログラム・リスト

```
10 'MELODY NEAVOUS BREAKDOWN
20 'TAKESHI HOSHIKO
30 '1989/6/10
40 '■■■■ MACHINE LANGUAGE PROGRAM ■■■■
50 CLEAR ,&HDFFF
60 MAC1=&HE000:MAC2=&HE100:MAC3=&HE300
70 DIM A1$(3),A2$(3)
80 FOR ADR1=MAC1 TO MAC1+58:READ A$:POKE ADR1,VAL("&H"+A$):NEXT ADR1
90 FOR ADR2=MAC2 TO MAC2+19:READ A$:POKE ADR2,VAL("&H"+A$):NEXT ADR2
100 FOR ADR3=MAC3 TO MAC3+321:READ A$:POKE ADR3,VAL("&H"+A$):NEXT ADR3
110 FOR I=1 TO 3:READ A1$(I):NEXT I:FOR I=1 TO 3:READ A2$(I):NEXT I
120 '■■■■ TITLE ■■■■
130 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 5
140 LOCATE 15,4 :PRINT "          MELODY  NEAVOUS  BREAKDOWN       "
150 LOCATE 10,6 :PRINT "1: ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ ﾄ ｽﾙ ﾒﾛﾃﾞｨｰ ﾉ ｼﾝｹｲｽｲｼﾞｬｸﾃﾞｽ.          "
160 LOCATE 10,7 :PRINT "2: ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ｦ ｵｼﾃ ｽﾀｰﾄ.                          "
170 LOCATE 10,8 :PRINT "3: ｹﾞｰﾑﾅﾝﾊﾞｰ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ.(ｽｳｼﾞ ｦ ｲﾚﾃ ﾘﾀｰﾝｷｰ)       "
180 LOCATE 10,9 :PRINT "4: ｾﾝﾃ ｺﾞﾃ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ.                            "
190 LOCATE 10,10:PRINT "5: ﾖｺ(X) ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ.  ﾀﾃ(Y) ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ｲﾚﾃ  "
200 LOCATE 10,11:PRINT "   ｸﾀﾞｻｲ.  ﾒﾛﾃﾞｨｰ ｶﾞ ﾅﾘｵﾜｯｸﾗ ｻｲﾄﾞ X,Y ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ. ｵﾅｼﾞ "
210 LOCATE 10,12:PRINT "   ﾒﾛﾃﾞｨｰ ｶﾞ ﾅｯﾀﾗ 1ﾎﾟｲﾝﾄ.                            "
220 LOCATE 28,14:PRINT "PUSH  SPACE  KEY"
230 IF INP(9)=191 THEN 260
250 GOTO 230
260 DIM A(14),B(7,8),C(56),D(7,8),DQ(6):COUNT=1:G=0:T0=0:T1=0
270 FOR I=1 TO 14:A(I)=4:NEXT I
280 FOR I=1 TO 56:C(I)=0:NEXT I:FOR I=1 TO 6:DQ(I)=0:NEXT I
290 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 8:D(I,J)=0:NEXT J:NEXT I
300 LOCATE 15,20 :PRINT "ｹﾞｰﾑ ﾉ ﾅﾝﾊﾞｰ? ( 0 ｶﾗ 32767 ﾏﾃﾞ )":INPUT B1
310 RANDOMIZE (B1)
320 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 8:X1=INT(RND(1)*14)+1
330 WHILE A(X1)=0:X1=X1+1:IF X1=15 THEN X1=1
340 WEND
350 B(I,J)=X1:A(X1)=A(X1)-1
360 NEXT J:NEXT I
370 CLS 3
380 FOR I=1 TO 3:PUT@ (30+I*8,20),KANJI(VAL("&H"+A1$(I))),PSET,7,0:NEXT I
390 FOR I=1 TO 3:PUT@ (60+I*8,20),KANJI(VAL("&H"+A2$(I))),PSET,7,0:NEXT I
400 PUT@(10,30),KANJI(&H158),PSET,7,0:PUT@ (10,40),KANJI(&H159),PSET,7,0
410 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 8
420 LINE (J*48+65,I*17+57)-(J*48+89,I*17+71),6,BF
430 PUT@ (J*48+68,48),KANJI(&H2330+J),PSET,7,0
440 NEXT J
450 PUT@ (80,I*17+56),KANJI(&H2330+I),PSET,7,0
460 NEXT I
470 FOR I=1 TO 5 :READ A$:A%=VAL("&H"+A$):PUT@(305+I*10,0),KANJI(A%),PSET,7,0
480 NEXT I
490 PUT@ (325,10),KANJI(&H130),PSET,7,0:PUT@ (335,10),KANJI(&H130),PSET,7,0
500 PUT@ (325,20),KANJI(&H130),PSET,7,0:PUT@ (335,20),KANJI(&H130),PSET,7,0
510 PUT@ (300,10),KANJI(&H123),PSET,7,0
520 PUT@ (300,20),KANJI(&H162),PSET,7,0
540 '■■■■ GAME START ■■■■
550 LOCATE 0,1:PRINT "ｾﾝﾃ ﾃﾞｽｶ? (Y/N)":A3$=INKEY$:IF A3$="Y" THEN 580
560 IF A3$="N" THEN 760
570 IF A3$<>"Y" OR A3$<>"N" THEN 550
580 '■■■■ ｱﾅﾀ ﾉ ﾊﾞﾝ ■■■■
590 CLS 1: PUT@ (55,0),KANJI(&H2174),PSET,7,0
600 LINE(40,30)-(100,60),0,BF:F=0
610 W$=INKEY$:XX1=VAL(W$)
620 IF XX1<1 OR XX1>8 THEN 610 ELSE PUT@ (48,30),KANJI(&H130+XX1),PSET,7,0
630 W$=INKEY$:YY1=VAL(W$)
640 IF YY1<1 OR YY1>7 THEN 630 ELSE PUT@ (48,40),KANJI(&H130+YY1),PSET,7,0
650 IF D(YY1,XX1)=1 THEN 600
660 GOSUB *SUB1
670 LINE (60,30)-(100,50),0,BF
680 W$=INKEY$:XX2=VAL(W$)
690 IF XX2<1 OR XX2>8 THEN 680 ELSE PUT@ (78,30),KANJI(&H130+XX2),PSET,7,0
700 W$=INKEY$:YY2=VAL(W$)
710 IF YY2<1 OR YY2>7 THEN 700 ELSE PUT@ (78,40),KANJI(&H130+YY2),PSET,7,0
720 IF D(YY2,XX2)=1 OR  (XX1=XX2 AND YY1=YY2) THEN 670
730 GOSUB *SUB2
740 GOTO 980
760 '■■■■ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ ﾉ ﾊﾞﾝ ■■■■
770 CLS 1:PUT@ (55,0),KANJI(&H2362),PSET,7,0:LINE (40,30)-(100,60),0,BF:F=1
780 FOR I=1 TO 6
790 IF DQ(I)>0 THEN 820
800 NEXT I
810 GOTO 900
820 IF C(DQ(I))>0 THEN AP=C(DQ(I)):AQ=DQ(I) ELSE 800
830 FOR J=I+1 TO 6 :IF AP=C(DQ(J)) AND DQ(J)<>AQ  THEN 850 ELSE NEXT J
840 GOTO 800
850 YY1=INT((AQ-1)/8)+1:XX1=AQ-INT((AQ-1)/8)*8
860 GOSUB *SUB1
870 YY2=INT((DQ(J)-1)/8)+1:XX2=DQ(J)-INT((DQ(J)-1)/8)*8
880 GOSUB *SUB2
890 GOTO 980
900 G=0  :GOSUB *SUB3
910 YY1=INT((R3-1)/8)+1:XX1=R3-INT((R3-1)/8)*8:GOSUB *SUB1
920 AL=C(R3):G=R3
930 FOR I=1 TO 6 :IF AL=C(DQ(I)) AND DQ(I)<>R3 THEN 970 ELSE NEXT I
940 C(R3)=B(YY1,XX1):GOSUB *SUB3
950 YY2=INT((R3-1)/8)+1:XX2=R3-INT((R3-1)/8)*8:C(R3)=B(YY2,XX2):GOSUB *SUB2
960 GOTO 980
```


★最近,"ドラゴンスピリットの本"を書店で予約したが,きたのは"青龍伝説外伝"だった。(長崎県佐世保市・藤本太一14才)……【影：まあ,まちがってはいないんじゃないの？編：妖怪道中記の本もよろしく。】

```
970 YY2=INT((DQ(I)-1)/8)+1:XX2=DQ(I)-INT((DQ(I)-1)/8)*8:GOSUB *SUB2
980 '■■■■■■■■ ﾊﾝﾃｲ ■■■■■■■■
990 IF B(YY1,XX1)<>B(YY2,XX2) THEN 1200
1000 DX1=(YY1-1)*8+XX1:DX2=(YY2-1)*8+XX2:C(DX1)=-1:C(DX2)=-1
1010 D(YY1,XX1)=1:D(YY2,XX2)=1:IF F=0 THEN T0=T0+1 ELSE T1=T1+1
1020 C%=&H130:D%=304+T0
1030 IF T0>9 THEN C%=&H131:D%=294+T0
1040 IF T0>19 THEN C%=&H132:D%=284+T0
1050 PUT@ (325,10),KANJI(C%),PSET,7,0:PUT@ (335,10),KANJI(D%),PSET,7,0
1060 C%=&H130:D%=304+T1
1070 IF T1>9 THEN C%=&H131:D%=294+T1
1080 IF T1>19 THEN C%=&H132:D%=284+T1
1090 PUT@ (325,20),KANJI(C%),PSET,7,0:PUT@ (335,20),KANJI(D%),PSET,7,0
1100 LINE (XX1*48+65,YY1*17+57)-(XX1*48+89,YY1*17+71),0,BF
1110 LINE (XX2*48+65,YY2*17+57)-(XX2*48+89,YY2*17+71),0,BF
1120 PUT@ (XX1*48+70,YY1*17+57),KANJI(&H2174+F*494),PSET,7,0
1130 PUT@ (XX2*48+70,YY2*17+57),KANJI(&H2174+F*494),PSET,7,0
1140 IF T0+T1<28 THEN 1190 ELSE WIDTH 80
1150 IF T0>T1 THEN LOCATE 20,1:PRINT "ｱﾅﾀﾉｶﾁ"
1160 IF T0<T1 THEN LOCATE 20,1:PRINT "ｺﾝﾋﾟｭｰﾀﾉｶﾁ"
1170 IF T0=T1 THEN LOCATE 20,1:PRINT "ﾋｷﾜｹ"
1180 GOTO 1680
1190 IF F=0 THEN 580 ELSE 760
1200 LINE (XX1*48+65,YY1*17+57)-(XX1*48+89,YY1*17+71),6,BF
1210 LINE (XX2*48+65,YY2*17+57)-(XX2*48+89,YY2*17+71),6,BF
1220 GOSUB *SUB4
1230 IF F=0 THEN 760  ELSE  580
1240 '■■■■■■■■ SUBROUTINE ■■■■■■■■
1250 *SUB1
1260 IF F=0 THEN  1300
1270 PUT@ (48,30),KANJI(&H130+XX1),PSET,7,0
1280 PUT@ (48,40),KANJI(&H130+YY1),PSET,7,0
1300 PUT@ (XX1*48+70,YY1*17+57),KANJI(&H2174+F*494),PSET,2,0
1310 AA=B(YY1,XX1):AA1%=(AA-1)*23:BB1%=&HE3:CUCL=&HE100
1320 IF AA1%>255 THEN AA1%=AA1%-256:BB1%=&HE4
1330 CALL CUCL(AA1%,BB1%)
1340 DX1=(YY1-1)*8+XX1: C(DX1)=B(YY1,XX1)
1350 RETURN
1360 '
1370 *SUB2
1380 IF F=0 THEN 1420
1390 PUT@ (78,30),KANJI(&H130+XX2),PSET,7,0
1400 PUT@ (78,40),KANJI(&H130+YY2),PSET,7,0
1420 PUT@ (XX2*48+70,YY2*17+57),KANJI(&H2174+F*494),PSET,2,0
1430 AA=B(YY2,XX2):AA1%=(AA-1)*23:BB1%=&HE3:CUCL=&HE100
1440 IF AA1%>255 THEN AA1%=AA1%-256:BB1%=&HE4
1450 CALL CUCL(AA1%,BB1%)
1460 DX2=(YY2-1)*8+XX2: C(DX2)=B(YY2,XX2)
1470 RETURN
1480 '
1490 *SUB3
1500 IF T0+T1<24 THEN 1540
1510 FOR I=1 TO 56 :IF C(I)>0 AND  I<>G  THEN  R3=I  ELSE NEXT I
1520 FOR I=1 TO 56 :IF C(I)=0 AND  I<>G  THEN  R3=I  ELSE NEXT I
1530 GOTO 1600
1540 R1=INT(RND(3+T0)*10):R2=INT(RND(4+T1)*10):R3=R1*6+R2+1
1550 IF R3>56 THEN R3=R3-56
1560 IF G=R3 THEN 1540
1570 IF C(R3)=-1 THEN 1540
1580 IF T0+T1>13 THEN 1600
1590 FOR I=1 TO 6 :IF DQ(I)=R3 THEN 1540 ELSE NEXT I
1600 RETURN
1610 '
1620 *SUB4
1630 IF COUNT<6 THEN 1660
1640 FOR I=1 TO 4:DQ(I)=DQ(I+2):NEXT I:DQ(5)=(YY1-1)*8+XX1:DQ(6)=(YY2-1)*8+XX2
1650 GOTO 1670
1660 DQ(COUNT)=(YY1-1)*8+XX1:COUNT=COUNT+1:DQ(COUNT)=(YY2-1)*8+XX2:COUNT=COUNT+1
1670 RETURN
1680 END
1700 '■■■■■■■■ MACHINE LANGUAGE DATA ■■■■■■■■
1710 DATA AF,46,B8,C8,23,4E,B9,28,21,CD,14,E0,00,CD,14,E0
1720 DATA 10,F7,18,1E,3A,C1,E6,F6,20,D3,40,CD,35,E0,00,3A
1730 DATA C1,E6,E6,DF,D3,40,CD,35,E0,C9,CD,35,E0,CD,35,E0
1740 DATA 10,F8,23,18,CB,C5,0D,20,FD,C1,C9
1750 'TEST
1760 DATA F3,AF,D3,51,7E,32,00,E5,1A,32,01,E5,2A,00,E5,CD,00,E0,FB,C9
1770 'MELODY DATA
1780 DATA 80,4E,05,00,80,4E,05,00,80,4E,05,00,D0,65,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1790 DATA 80,65,05,00,80,65,05,00,80,65,95,4E,A1,41,98,4E,80,65,00,00,00,00,00
1800 DATA 70,41,A0,30,70,41,64,49,92,33,64,49,58,4E,70,41,58,4E,45,65,00,00,00
1810 DATA B9,49,50,65,05,00,50,65,90,59,B0,65,40,00,30,4E,80,00,B9,49,00,00,00
1820 DATA 65,4E,75,41,70,49,82,39,75,41,08,00,85,33,10,00,90,30,00,00,00,00,00
1830 DATA 65,4E,05,00,65,4E,55,65,60,59,05,00,60,59,70,49,05,00,70,49,00,00,00
1840 DATA A0,41,05,00,50,41,05,00,50,41,45,4E,40,65,45,4E,A0,41,00,00,00,00,00
1850 DATA 70,4E,B0,30,A0,33,90,41,E0,4E,75,49,70,4E,65,59,60,65,00,00,00,00,00
1860 DATA B0,41,60,39,B0,41,A0,4E,B0,41,60,39,B0,41,A0,4E,00,00,00,00,00,00,00
1870 DATA 60,65,05,00,60,65,90,41,05,00,90,41,95,39,05,00,95,39,90,41,00,00,00
1880 DATA 40,65,55,4E,65,41,75,36,85,30,75,36,65,41,55,4E,40,65,00,00,00,00,00
1890 DATA C0,41,40,59,C0,41,40,59,60,41,40,59,60,41,08,00,80,33,10,00,D0,2B,00
1900 DATA A0,41,80,65,45,59,50,65,45,59,80,65,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1910 DATA B0,65,65,4E,B5,59,69,49,65,4E,55,65,60,59,B0,65,00,00,00,00,00,00,00
1920 DATA 0131,0173,0174,0132,016E,0164
1930 DATA 0150,014F,0149,014E,0154
```


★てなもんや三度笠，シャボン玉ホリデー，おはなはん，編集部でこれ全部知ってる人手をあげて!!（兵庫県三木市・すーぱーすとろんぐ16才）……【編：藤田まことがでてたのが…。影：てなもんや三度笠でっしゃろう。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

逃げろや食べろや大いそがし

EAT（イート）

古田　清文

ストーリー

洞穴(ほらあな)に落ちたバル君は外にでようとしたがおなかがへって動けなかった。しかし，天の助けか，そこにはハンバーガーが落ちていた。

“ラッキー”と思ったのも束(つか)の間(ま)，そこには凶暴(きょうぼう)なコウモリがいたのだった。

遊びかた

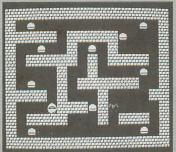
てなわけで，コウモリにつかまらないように，バル君（黄色で丸いやつ）を動かして，ハンバーガーを全部食べてください。全部食べると面クリアです。面は全部で四つありますが，一度死ぬとまた最初からなので，コウモリにつかまらないようにがんばってください。

ちなみに操作方法はテンキーの4 6で左右に動き，スペース・キーでジャンプします。

ジャンプはある一定の高さまでしかできません。それから，スペ

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
BA%, KO%, HA%, BU%, PA%	キャラクター用	RD	面数
OP(m, n)	オープニング・データ用	MU$(m)	CMD PLAY用
MN$(m, n)	面データ読み込み用	H	コウモリの気分
GA(m, n)	仮想VRAM	HA	ハンバーガーを食べた数
BX, BX2, BY, BY2	バル君の座標	Y, I, X, Y	FOR～NEXT用
KX, KX2, KY, KY2	コウモリの座標	JP	ジャンプしているかいないか
		MU	コウモリの行く方向

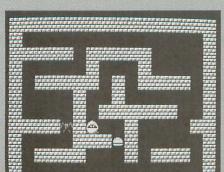
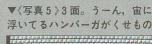
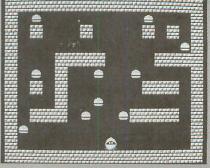
▲《写真1》タイトル画面。おいしそうなハンバーガーだ

◀《写真2》コウモリから逃げてすべてのハンバーガーを食べろ

▲《写真4》パクッ！ハンバーガーを食べたときの顔!?

◀《写真3》よし，この一つを食べると面クリアだ。よしいただき

▼《写真5》3面。うーん，宙に浮いてるハンバーガがくせもの

★ペンネームは「C.K.」です。(福岡県北九州市・吉田和夫17才)……【つぐ美：私はつぐ美ちゅわんよ♡Dr.D：ワシは天才博士Dじゃ。編：略して編とお呼びください。影：私はマイケルジャクソンです。一同：ヒュー!!】

ース・キーをはなすとそこから下に落ちていきます。

ま，慣れるまでは苦しいかもしれませんが，慣れてしまえばこっちのものです。

プログラム

単なるBASICプログラムですから，とくに何もありませんが，データが多いので気を付けてください。

それから，改造できる人はどんどんやって遊んでください。面データは，1がカベ，2がバル君，3がコウモリ，4がハンバーガーです。

最後に

プログラムを短くしようとしたために，エンディングなどは簡単なものになってしまいましたが，ゲーム自体は結構遊べるのでぜひ打ち込んでみてください。

ベーマガを買いはじめてはや2年，やっと僕もプログラムを作ることができたのだった。

★　★

EATのプログラム・リスト

```
100 '┌─────────────────┐
110 '|     E   A   T     |
120 '| PC-8801mk2SRシリーズ |
130 '| BY  Kiyofumi Furuta |
140 '└─────────────────┘
150 '
160 '◇◇◇◇◇  ラウンド  データ  ◇◇◇◇◇
170 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
180 DATA 1040000000000401,1000400000400001,1040000000040001,1200400000000001
190 DATA 1111101111140001,1411111001111101,1010001000010101,1011101411101001
200 DATA 1004001040100001,1000020000000001,1000000300000041,1001001001041401
210 DATA 1011111010111101,1000111100111111,1000111100001111,1001011101011101
220 DATA 1000010010000401,1110100000000041,1040100400400001,1000400000000401
230 DATA 1040010111111001,1400141111111101,1010100000011101,1000000004000001
240 DATA 1111010001000011,1000100000000041,1000100400000001,1001011101011101
250 DATA 1000211141300001,1010100111111111,1011104004111101,1041001001001001
260 DATA 1011110001011101,1040000000340001,1400000000000001,1011101411101001
270 DATA 1040000000000401,1000000000000041,1000000020000001,1000000000000431
280 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
290 '
300 '◇◇◇◇◇  キャラクター データ  ◇◇◇◇◇
310 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0300,0000,0300,00C0,0300,00C0
320 DATA 3C00,0000,3F00,00FC,3F00,00FC,C001,0000,FF01,80FF,FF01,80FF,0000,0000
330 DATA FF07,E0FF,FF07,E0FF,0000,0000,E00F,F007,E00F,F007,0C00,0030,0C1E,7830
340 DATA 0C1E,7830,0C00,0030,0C30,0C30,0C30,0C30,0000,0000,0030,0C00,0030,0C00
350 DATA 0000,0000,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,0000,0000,FF1F,E8FF,FF1F,E8FF,0000,0000
360 DATA FF0F,D0FF,FF0F,D0FF,0000,0000,FF07,A0FE,FF07,A0FE,0000,0000,FFF8,1FD5
370 DATA FF00,00D5,0000,0000,EA07,E0A7,0A00,00A0,0000,0000,7000,000E,0000,0000
380 '
390 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
400 DATA 0000,0000,0006,6000,0000,0000,0000,0000,8C0F,F031,0000,0000,0000,0000
410 DATA CF1F,F8F3,0000,0000,0000,0000,EF39,9CF7,0600,0060,0000,0000,1F78,1EF8
420 DATA 0000,0000,0000,0000,1FF0,0FE8,0000,0000,0000,0000,0FC0,0350,0000,0000
430 DATA 0000,0000,0680,01A0,0000,0000,0000,0000,0880,0110,0000,0000,0000,0000
440 DATA F080,010F,0000,0000,0000,0000,C001,8003,0000,0000,0000,0000,8001,8001
450 DATA 0000,0000,0000,0000,0001,8000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
460 '
470 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
480 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,1F00,00F0,0A00,00A0,0000,0000
490 DATA FF01,00FF,5501,0055,0000,0000,FF07,C0FF,AA02,80AA,0000,0000,FF0F,E0FF
500 DATA 5505,4055,0000,0000,FF0F,E0FF,FF0F,E0FF,0000,0000,0000,0000,FF0F,E0FF
510 DATA 0000,0000,AA0A,A0AA,0000,0000,0000,0000,FF0F,E0FF,AA0A,A0AA,0000,0000
520 DATA FF03,80FF,5501,0055,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
530 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
540 '
550 DATA 0020,0010,EF7F,FFFD,0F30,0000,0F7F,F5D1,EF7F,FFFD,0E40,0000,0E70,E801
560 DATA AF7F,FFFD,0000,0000,0C40,8001,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FFFD,F7BF
570 DATA 0000,000C,FEF1,E73F,FFFD,F7BF,0000,0010,F001,073E,FEFD,F7BF,0000,0000
580 DATA C001,0430,0000,0000,0000,0000,0000,0000,EF7F,FFFD,0070,0000,8F7F,FEF1
590 DATA EF7F,FFFD,0400,8000,0F74,E841,AF7F,FFFD,0800,0000,0C40,0001,0000,0000
600 DATA 0000,0000,0000,0000,FFFD,EFBF,7041,0008,FDF1,8F3F,FFFD,EFBF,0000,0000
610 DATA D001,0E38,FEFD,AFBF,0000,0000,0001,0820,0000,0000,0000,0000,0000,0000
620 '
630 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0300,0000,0300,00C0,0300,00C0
640 DATA 3C00,0000,3F00,00FC,3F00,00FC,C001,0000,FF01,80FF,FF01,80FF,0000,0000
650 DATA F007,E00F,F007,E00F,1C00,0038,9C0F,F039,9C0F,F039,2200,0044,221E,7844
660 DATA 221E,7844,2200,0044,2230,0C44,2230,0C44,0000,0000,0030,0C00,0030,0C00
670 DATA 0000,0000,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,3C00,003C,BD18,28BD,BC18,28BC,3C00,003C
680 DATA BD09,10BD,3D09,103D,0000,0000,0004,2000,8105,2081,0000,0000,FF02,40FF
690 DATA FF02,40FF,0000,0000,FF00,00FF,5500,0055,0000,0000,F0FF,FF0F,0000,0000
700 '
710 '◇◇◇◇◇ オープニング データ ◇◇◇◇◇
720 DATA 1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1
730 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0
740 DATA 1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0
750 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0
760 DATA 1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0
770 '
780 '◇◇◇◇◇ ミュージック  データ ◇◇◇◇◇
790 DATA T220@3705L32D.C16D16E16F16G16A16B16,T120V15@4503L64C+B-BV7
800 DATA T255@18L6405BD,T160@3408L4CRCRCR,T255@506L32R3DEFGFECDFEFDFE
820 DATA T160V15@32L3207CDEFBCDEFACDEFBV7
830 '◇◇◇◇◇   ショキ  セッテイ   ◇◇◇◇◇
840 CLS 3:NEW CMD:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
850 DIM BA%(97),KO%(97),HA%(97),BU%(97),PA%(97),OP(19,4),MN$(4,11),GA(15,11)
860 '
870 '◇◇◇◇◇  データ   ヨミコミ  ◇◇◇◇◇
880 FOR Y=0 TO 11:FOR X=1 TO 4:READ A$:MN$(X,Y)=A$:NEXT X,Y
890 FOR I=0 TO 97:READ A$:BA%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
900 FOR I=0 TO 97:READ A$:KO%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
910 FOR I=0 TO 97:READ A$:HA%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
920 FOR I=0 TO 97:READ A$:BU%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
930 FOR I=0 TO 97:READ A$:PA%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
940 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 19:READ A:OP(X,Y)=A:NEXT X,Y
950 FOR I=0 TO 5:READ A$:MU$(I)=A$:NEXT
960 '
970 '◇◇◇◇◇    オープニング    ◇◇◇◇◇
980 RD=0:CLS 3:FOR X=0 TO 19:FOR Y=0 TO 4
990 IF OP(X,Y)=1 THEN PUT@(X*32,Y*16+45),HA%
1000 NEXT Y,X:LOCATE 14,19:PRINT "HIT ANY KEY!"
1010 IF INKEY$<>"" THEN 1010
1020 IF INKEY$="" THEN CMD PLAY MU$(0):GOTO 1020 ELSE FOR I=0 TO 90:NEXT
1030 '
1040 '◇◇◇◇◇  ラウンド  スタート  ◇◇◇◇◇
1050 RD=RD+1:IF RD=5 THEN RD=0:GOTO 1560
1060 CLS 3:LOCATE 16,12:PRINT "ROUND  ";RD:CMD PLAY MU$(3)
1070 FOR I=0 TO 3500:NEXT:CLS
1080 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 15:GA(X,Y)=VAL(MID$(MN$(RD,Y),X+1,1))
1090 IF GA(X,Y)=1 THEN PUT@(X*32+64,Y*16),BU%
1100 IF GA(X,Y)=2 THEN PUT@(X*32+64,Y*16),BA%:BX=X:BY=Y
1110 IF GA(X,Y)=3 THEN PUT@(X*32+64,Y*16),KO%:KX=X:KY=Y
1120 IF GA(X,Y)=4 THEN PUT@(X*32+64,Y*16),HA%
1130 NEXT X,Y
1140 '◇◇◇◇◇  バルクンノ ウゴキ  ◇◇◇◇◇
1150 I0=INP(0):I9=INP(9):LINE(BX*32+64,BY*16)-(BX*32+95,BY*16+15),0,BF
1160 BX2=BX:BY2=BY:IF I9=191 AND GA(BX,BY+1)=1 AND JP=0 THEN JP=1:ZI=BY
1170 IF JP=0 AND GA(BX,BY+1)><1 THEN BY2=BY+1
1180 IF JP=1 AND GA(BX,BY-1)=1 OR ZI-BY=3 OR I9<>191 THEN JP=0
1190 IF JP=1 THEN BY2=BY-1
1200 BX2=BX+(I0=239)-(I0=191):IF GA(BX2,BY2)=1 THEN BX2=BX
1210 BX=BX2:BY=BY2:IF GA(BX,BY)=4 THEN GA(BX,BY)=0:HA=HA+1 ELSE 1230
1220 CMD PLAY MU$(1):PUT@(BX*32+64,BY*16),PA%,PSET:FOR I=0 TO 20:NEXT:GOTO 1240
1230 PUT@(BX*32+64,BY*16),BA%
1240 '
1250 '◇◇◇◇◇  コウモリノ  ウゴキ  ◇◇◇◇◇
1260 KX2=KX:KY2=KY:H=H+1:IF H=20 THEN H=1:IF MU=0 THEN MU=1 ELSE MU=0
1270 IF GA(KX,KY)=4 THEN PUT@(KX*32+64,KY*16),HA%,PSET:GOTO 1290
1280 LINE(KX*32+64,KY*16)-(KX*32+95,KY*16+15),0,BF
1290 IF H=<10 THEN 1300 ELSE 1360
1300 IF BY<>KY THEN KY2=KY+(BY<KY)-(BY>KY) ELSE KX2=KX+(BX<KX)-(BX>KX)
1310 IF GA(KX2,KY2)=1 THEN KX2=KX:KY2=KY:GOSUB *A
1320 KX=KX2:KY=KY2:PUT@(KX*32+64,KY*16),KO%,PSET:GOTO 1420
1330 *A:IF BY<>KY AND MU=1 AND GA(KX+1,KY)<>1 THEN KX2=KX+1 ELSE MU=0
1340    IF BY<>KY AND MU=0 AND GA(KX-1,KY)<>1 THEN KX2=KX-1 ELSE MU=1
1350 RETURN
1360 IF BX<>KX THEN KX2=KX+(BX<KX)-(BX>KX) ELSE KY2=KY+(BY<KY)-(BY>KY)
1370 IF GA(KX2,KY2)=1 THEN KX2=KX:KY2=KY:GOSUB *B
1380 KX=KX2:KY=KY2:PUT@(KX*32+64,KY*16),KO%,PSET:GOTO 1420
1390 *B:IF BX<>KX AND MU=1 AND GA(KX,KY+1)<>1 THEN KY2=KY+1 ELSE MU=0
1400    IF BX<>KX AND MU=0 AND GA(KX,KY-1)<>1 THEN KY2=KY-1 ELSE MU=1
1410 RETURN
1420 '
1430 '◇◇◇◇◇  ソノタノ   ハンテイ  ◇◇◇◇◇
1440 '
1450 IF HA=10 THEN 1480
1460 IF BX=KX AND BY=KY THEN 1520 ELSE CMD PLAY MU$(2):GOTO 1140
1470 '
1480 '◇◇◇◇◇  ラウンド   クリアー  ◇◇◇◇◇
1490 LINE(208,88)-(432,112),4,BF:LOCATE 14,12:PRINT "ROUND CLEAR!"
1500 CMD PLAY MU$(3):HA=0:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 1040
1510 '
1520 '◇◇◇◇◇  ゲーム  オーバー  ◇◇◇◇◇
1530 LINE(208,88)-(432,112),2,BF:LOCATE 14,12:PRINT "GAME   OVER!"
1540 CMD PLAY MU$(4):HA=0:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 970
1550 '
1560 '◇◇◇◇◇    エンディング    ◇◇◇◇◇
1570 FOR I=0 TO 199 STEP 2:LINE(0,I)-(639,I),0:NEXT:CLS 3
1580 FOR I=0 TO 639 STEP 32:PUT@(I,96),PA%:CMD PLAY MU$(2)
1590 CLS:LOCATE 14,9:PRINT "GAME  CLEAR!":NEXT I
1600 FOR I=0 TO 5:CMD PLAY MU$(5):NEXT:FOR I=0 TO 18:ROLL 6:NEXT:GOTO 970
```


★ラプラスの魔オープニングはカラオケ・モードになっているんだよ。ちなみに僕はいつも歌ってます。(北海道足寄郡・尾岸達也15才)……【影：つぐ美ちゃんとデュエットします。♪は〜。あー，Dr.がマイクうばっちゃった。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

ドラゴンから真珠を奪うRPG

己の，旅。~このたび~

小林　利典

物語

貧乏な戦士が，ある日ふと思いました。

「ドラゴンが持っていると言われる黄金の真珠を奪って大金持ちになってやろう」

なにもしていないドラゴンから真珠を奪おうなんて身勝手なことを思いついた戦士は，はたして大金持ちになれるのであろうか？

操作方法

RUNすると30秒ほどでGAMEがはじまります。テンキーで上下左右に移動します。

スペース・キーで自分のいる場所を調べたり家で話を聞いたりします。

戦闘中はスペース・キーで戦い，ESCキーで逃げます。

あとがき

プログラムをつめてあるので見づらいですが，がんばって入力してください。

なお，DATA文の入力には十分注意してください(チェック・プログラムはマップデータ用のみです)。

また演出を凝ったためにプログラムが長くなったので音楽は入れていません。

5090行からのコメントをよく読んで入力し，プレイしてください。

最後に

「己の，旅」に続き「又，旅」を企画しています。

編：RPGですね。

影：ドラゴンの持つ黄金の真珠を奪うのが目的だね。よーし，やってやろう。

編：さすがに，ここまでくるとプログラムも多少長くなるのもしかたないですかね。

Dr.D：うーん，それはさておき原稿もしっかり書いてほしかったな。

▲《写真1》きれいな画面をさまよって真珠を奪え

◀《写真2》家ではいろんな情報を聞くことができる

▶《写真3》情報どおり泉にくると体力が……

▼《写真4》東にある赤い果実だって？よーし

★プログラムを送ってみたいけどパソコンがない。どーすればGOODですか？(神奈川県川崎市・布川雅治16才)……【Dr.D：聞くまでもない。買いたまえ。影：金がないんなら，プログラム投稿して原稿料をもらうことだね。】

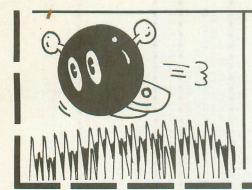
己の，旅。～このたび～のプログラム・リスト

```
10 '                    己の、旅。 ～このたび～
20 '                                          小林利典＆大前芳弘
30 ' ●○●○●○●  初期設定  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
40 CLS 3:WIDTH 80,20:CONSOLE 1,13,0,1:SCREEN WIDTH 4,320,4:OUT &H100,&H62
50 DIM A%(4800),B%(450),M(67,67),MX(37),MY(37),ME$(53),C(65),F(10)
60 DIM MN$(18),MH(18),MA(18),MD(18):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
70 FOR I=1 TO 3:PALETTE I,0:NEXT I:SPRITE SCREEN 1:ERASE PATTERN ALL
80 DEFINT D,F-L,N-Y:X=13:Y=6:PM=60:PH=60:PA=6:PD=0:L=1:EX=0:RESTORE
90 ' ●○●○●○●  データ読みこみ  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
100 F1$="":F2$="己の、旅。 ～このたび～":GOSUB 1340
110 FOR H=0 TO 5:B%(H*70)=16:B%(H*70+1)=16:FOR I=0 TO 15:READ D$
120 FOR J=0 TO 3:B%(H*70+I*4+J+2)=VAL("&H"+MID$(D$,J*4+1,4)):NEXT J,I,H
130 F1$=F2$:F2$="ＰＬＥＡＳＥ ＷＡＩＴ":GOSUB 1340:I=4:J=4
140 READ D$:G=1:WHILE G<69:Z$=MID$(D$,G,3):IF Z$="***" THEN G=70:GOTO 180
150 Z=VAL("&H"+LEFT$(Z$,1)):Z1=VAL("&H"+MID$(Z$,2,1)):Z2=INT(Z/4):GOSUB 170
160 Z1=VAL("&H"+RIGHT$(Z$,1)):Z2=Z-INT(Z/4)*4:GOSUB 170:GOTO 180
170 FOR H=1 TO Z1:M(I,J)=Z2:I=I+1:J=J-(I=64):I=I+(I=64)*60:NEXT:RETURN
180 G=G+3:WEND:IF Z$<>"***" THEN 140 ELSE I=1
190 READ D$:FOR J=1 TO LEN(D$) STEP 2
200 Z1=ASC(MID$(D$,J,1)):Z2=ASC(MID$(D$,J+1,1))
210 IF Z1=48 THEN Z1=0 ELSE IF Z1=43 THEN Z1=&H30C ELSE Z1=(Z1-48)*78
220 IF Z2=48 THEN Z2=&H8140 ELSE IF Z2=43 THEN Z2=&H814A ELSE Z2=Z2+&H8110
230 ME$(I)=ME$(I)+CHR$(Z1+Z2):NEXT J:I=I+1:IF I<54 THEN 190
240 F1$=F2$:F2$="ＳＴＡＲＴ！！":GOSUB 1340:I=1
250 READ MX(I),MY(I):READ M(MX(I),MY(I)):I=I+1:IF I<38 THEN 250
260 FOR I=1 TO 18:READ MN$(I),MH(I),MA(I),MD(I):NEXT I
270 FOR I=1 TO 15:READ C(I*3),C(I*3+1),C(I*3+2):NEXT I
280 F1$=F2$:F2$="":GOSUB 1340
290 ' ●○●○●○●  画面  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
300 FOR I=0 TO 15:PALETTE I,0:NEXT I:LINE (0,0)-(31,31),2,B
310 GET @(0,0)-(31,31),A%:PUT PATTERN 1,A%,4:DEF SPRITE 1 AS 1
320 CLS 3:LINE (0,0)-(145,145),7,B:LINE (0,150)-(319,199),7,BF,1
330 LINE (150,0)-(319,145),7,BF,1:GOSUB 1510:GOSUB 1440
340 LOCATE SPRITE 1,130,130,1:TURN ON SPRITE:PALETTE:GOTO 370
350 ' ●○●○●○●  メイン  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
360 IF M(X,Y)>7 THEN 890 ELSE FOR T=0 TO 800:NEXT T:IF RND<.1 THEN 510
370 K1=INP(0):K2=INP(1):K3=INP(9)
380 IF K2=254 AND M(X,Y-1)>1 THEN XY=-1:GOSUB 440:GOTO 360
390 IF K1=251 AND M(X,Y+1)>1 THEN XY=1:GOSUB 440:GOTO 360
400 IF K1=239 AND M(X-1,Y)>1 THEN XY=-1:GOSUB 470:GOTO 360
410 IF K1=191 AND M(X+1,Y)>1 THEN XY=1:GOSUB 470:GOTO 360
420 IF K3=191 THEN 890 ELSE GOTO 370
430 ' ●○●○●○●  移動  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
440 GET @(1,9+XY*8)-(144,136+XY*8),A%:J=X-4:FOR I=X-4 TO X+4
450 PUT @((I-J)*16+1,XY*64+65),B%((M(I,Y+XY*5) MOD 6)*70),PSET:NEXT I
460 PUT @(1,9-XY*8),A%,PSET:Y=Y+XY:RETURN
470 GET @(9+XY*8,1)-(136+XY*8,144),A%:J=Y-4:FOR I=Y-4 TO Y+4
480 PUT @(XY*64+65,(I-J)*16+1),B%((M(X+XY*5,I) MOD 6)*70),PSET:NEXT I
490 PUT @(9-XY*8,1),A%,PSET:X=X+XY:RETURN
500 ' ●○●○●○●  戦闘  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
510 E=INT(RND*(L+(L>13)*(L-13)+1))+1:EF=.7
520 MH(0)=MH(E):PRINT SPC(40);MN$(E);"があらわれた！"
530 PRINT SPC(40);"ＳＰＣ：戦う ＥＳＣ：逃げる？ ";
540 K1=INP(9):IF K1=191 THEN PRINT "戦う":PRINT:FOR T=0 TO 3000:NEXT:GOTO 580
550 IF K1=127 THEN PRINT "逃げる":PRINT:FOR T=0 TO 3000:NEXT T ELSE 540
560 IF RND<EF THEN PRINT SPC(40);"うまく逃げることができた。":PRINT:GOTO 370
570 PRINT SPC(40);"逃げられない！":PRINT:GOTO 680
580 PRINT SPC(40);"あなたの攻撃！":DP=PA*(.75+RND/2)*(1-MD(E)/100)
590 FOR T=0 TO 3000:NEXT T:PRINT SPC(40);MN$(E);"に";DP;"のダメージ！"
600 MH(0)=MH(0)-DP:PRINT:FOR T=0 TO 3000:NEXT T
610 IF MH(0)<1 THEN PRINT SPC(40);MN$(E);"をたおした！" ELSE 680
620 IF E>14 THEN PRINT:GOTO 750
630 PRINT SPC(40);"ＥＸＰ．";MH(E)+E*2;"を得た。"
640 PRINT:IF L<15 THEN EX=EX+MH(E)*2
650 IF EX<L^2*20 THEN GOSUB 1540:GOTO 1320
660 PRINT SPC(40);"ＬＥＶＥＬが上がった！":L=L+1:PM=PM+L*5:PA=PA+4:PD=PD+3
670 PRINT SPC(40);"ＭＡＸ Ｈ．Ｐ＝";PM:PRINT:GOSUB 1540:GOTO 1320
680 PRINT SPC(40);MN$(E);"の攻撃！":DP=MA(E)*(.75+RND/2)*(1-PD/100)
690 PRINT SPC(40);"あなたに";DP;"のダメージ！":PH=PH-DP:IF PH<1 THEN PH=0
700 GOSUB 1540:IF PH>0 THEN PRINT:GOTO 530
710 PRINT SPC(40);"意識が遠くなっていく・・・":FOR T=0 TO 10000:NEXT T
720 GOSUB 1460:CONSOLE 0,20,2,1:TURN OFF SPRITE:INPUT WAIT 1,K$
730 CLS 3:PRINT "ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ！":PRINT "ＴＲＹ ＡＧＡＩＮ！":PALETTE:END
740 ' ●○●○●○●  ボスを倒した！  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
750 IF E=18 THEN 810 ELSE PM=PM+(E-14)*100:M(X,Y)=3
760 PRINT SPC(40);"ＭＡＸ Ｈ．Ｐが";(E-14)*100;"上がった！":PRINT:GOSUB 1540
770 K1=INP(9):IF K1=191 THEN 770
780 IF E=15 THEN MX(7)=0:M(60,6)=3:FOR I=11 TO 13:M(I,47)=2:NEXT I:GOTO 400
790 IF E=16 THEN MX(8)=0:M(61,6)=3:GOTO 400 ELSE MX(9)=0:GOTO 400
800 ' ●○●○●○●  エンディング  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
810 FOR T=0 TO 20000:NEXT T:PRINT SPC(40);ME$(39):FOR T=0 TO 20000:NEXT T
820 GOSUB 1460:TURN OFF SPRITE:WIDTH 80,20:CLS 3:F2$=""
830 FOR H=48 TO 51:F1$=F2$:F2$=ME$(H):GOSUB 1340:FOR T=0 TO 20000:NEXT T,H
840 FOR H=1 TO 18:F1$=F2$:F2$=MN$(H):GOSUB 1340:FOR T=0 TO 7000:NEXT T,H
850 FOR H=52 TO 53:F1$=F2$:F2$=ME$(H):GOSUB 1340:FOR T=0 TO 20000:NEXT T,H
860 F1$=F2$:F2$="":GOSUB 1340:INPUT WAIT 1,K$
870 CLS 3:CONSOLE ,,2,1:PALETTE:END
880 ' ●○●○●○●  イベント処理  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
890 F1=0:FOR I=1 TO 37:IF X=MX(I) AND Y=MY(I) THEN F1=I:NEXT I ELSE NEXT I
900 IF F1>0 THEN 910 ELSE PRINT SPC(40);ME$(1):PRINT:GOTO 1320
910 IF F1>6 THEN 930
920 PRINT SPC(40);ME$(2):PRINT:PH=PM:GOSUB 1540:GOTO 1320
930 IF F1<7 OR F1>10 THEN 940 ELSE PRINT SPC(40);ME$(3):E=F1+8:EF=0:GOTO 520
940 IF F1<11 OR F1>18 THEN 990 ELSE PRINT SPC(40);ME$(4)
950 IF F(F1-10)=0 THEN PRINT SPC(40);ME$(F1+29);ME$(5):PRINT:GOTO 970
960 PRINT SPC(40);ME$(6):PRINT:GOTO 1320
970 IF F1>14 AND F1<19 THEN FOR I=5 TO 8:F(I)=1:NEXT I ELSE F(F1-10)=1
980 IF F1>10 AND F1<14 THEN 920 ELSE 1320
990 IF F1>18 AND F1<24 THEN PRINT SPC(40);ME$(F1-12):PRINT:GOTO 1320
1000 IF F1<>24 THEN 1040 ELSE PRINT SPC(40);ME$(12):GOSUB 1460:GOSUB 1440
1010 XY=-1:FOR H=1 TO 55:GOSUB 440:NEXT H:FOR H=1 TO 25:GOSUB 470:NEXT H
1020 XY=1:FOR H=1 TO 55:GOSUB 440:NEXT H:FOR H=1 TO 25:GOSUB 470:NEXT H
1030 GOSUB 1460:GOSUB 1440:PRINT SPC(40);ME$(13):PRINT:GOTO 370
1040 IF F1<25 OR F1>28 THEN 1080 ELSE PRINT SPC(40);ME$(14):GOSUB 1460
1050 IF F1=25 THEN X=22:Y=36 ELSE IF F1=26 THEN X=32:Y=47
1060 IF F1=27 THEN X=49:Y=35 ELSE IF F1=28 THEN X=36:Y=47
1070 GOSUB 1510:GOSUB 1440:PRINT SPC(40);ME$(15):PRINT:GOTO 370
1080 ON F1-28 GOTO 1090,1120,1140,1160,1190,1210,1230,1250,1280
1090 IF F(9)<2 THEN PRINT SPC(40);ME$(16):PRINT:F(9)=1:GOTO 1320
1100 IF F(9)=3 THEN PRINT SPC(40);ME$(17):PRINT:GOTO 1320
1110 PRINT SPC(40);ME$(18):PRINT SPC(40);ME$(19):PRINT:F(9)=3:GOTO 1320
1120 IF F(9)=1 THEN PRINT SPC(40);ME$(20):PRINT:F(9)=2:GOTO 1320
1130 PRINT SPC(40);ME$(21):PRINT:GOTO 1320
1140 IF F(9)<3 THEN PRINT SPC(40);ME$(22):PRINT:GOTO 1320
1150 PRINT SPC(40);ME$(23):PRINT:M(34,49)=2:MX(23)=0:GOTO 1320
1160 IF F(1)=1 THEN PRINT SPC(40);ME$(24):PRINT:GOTO 1320
1170 IF L<10 THEN PRINT SPC(40);ME$(25):PRINT:GOTO 1320
1180 PRINT SPC(40);ME$(26):PRINT:M(14,47)=2:GOSUB 1510:GOTO 1320
1190 IF F(4)=1 THEN PRINT SPC(40);ME$(27):PRINT:M(11,57)=3:GOTO 1320
1200 XY=1:FOR H=1 TO 5:GOSUB 470:NEXT H:PRINT SPC(40);ME$(28):PRINT:GOTO 1320
1210 IF F(10)<2 THEN PRINT SPC(40);ME$(29):PRINT:F(10)=1:GOTO 1320
1220 PRINT SPC(40);ME$(30):PRINT:GOTO 1320
1230 IF F(10)<>1 THEN PRINT SPC(40);ME$(31):PRINT:GOTO 1320
1240 PRINT SPC(40);ME$(32):PRINT SPC(40);ME$(33):PRINT:F(10)=2:GOTO 1320
1250 IF F(10)<2 THEN PRINT SPC(40);ME$(34):PRINT:GOTO 1320
```

★富士通のロゴが変わっちゃった！別にいいですけど，何か言ってくれ！（兵庫県伊丹市・午房秀樹16才）……【影：何か。一同：……。編：影さんあとが続かないじゃないですか，影：何で？編：手抜きしてません？】

```
1260 FOR I=52 TO 55:M(49,I)=2:NEXT I:GOSUB 1510:PRINT SPC(40);ME$(35):PRINT
1270 MX(36)=0:GOTO 1320
1280 IF F(1)+F(2)+F(3)<3 THEN PRINT SPC(40);ME$(36):PRINT:GOTO 1320
1290 PRINT SPC(40);ME$(37):M(21,7)=2:GOSUB 1510:PRINT SPC(40);ME$(38):PRINT
1300 MX(37)=0:GOTO 1320
1310 ' ●○●○●○●  押しっぱなし防止  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
1320 K1=INP(9):IF K1=191 THEN 1320 ELSE 370
1330 ' ●○●○●○●  フェードイン&アウト(文字)  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
1340 SCREEN MASK (0,0)-(639,31),0,3:PALETTE 3,65535!:FOR I=1 TO LEN(F1$) STEP 2
1350 PUT @(152-LEN(F1$)*4+I*8,0),KANJI(ASC(MID$(F1$,I,2))),PSET,1,0:NEXT
1360 FOR I=1 TO LEN(F2$) STEP 2
1370 PUT @(152-LEN(F2$)*4+I*8,16),KANJI(ASC(MID$(F2$,I,2))),PSET,2,0:NEXT
1380 GET @(0,0)-(319,15),A%:GET @(0,16)-(319,31),A%(2000)
1390 LINE (0,0)-(319,31),0,BF:PUT @(0,90),A%,PSET:PALETTE 1,65535!
1400 PALETTE 2,0:PUT @(0,90),A%(2000),OR,,,1:J=15:FOR I=0 TO 15:J=J+(I<8)-(I>7)
1410 PALETTE 1,4162*(15-I)+3105:PALETTE 2,4162*I+3105:PALETTE 3,4162*J+3105
1420 FOR T=0 TO 500:NEXT T,I:SCREEN MASK (0,0)-(0,0),0,0:RETURN
1430 ' ●○●○●○●  フェードイン&アウト(画面)  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
1440 FOR I=1 TO 15:C(I+50)=3105:NEXT I:FC=14
1450 FA=2:FB=2:GOSUB 1480:FA=0:FB=4096:GOSUB 1480:FA=1:FB=64:GOSUB 1480:RETURN
1460 FOR I=1 TO 15:C(I+50)=C(I*3)*4096+C(I*3+1)*64+C(I*3+2)*2+3105:NEXT I:FC=0
1470 FA=1:FB=64:GOSUB 1480:FA=0:FB=4096:GOSUB 1480:FA=2:FB=2:GOSUB 1480:RETURN
1480 FD=SGN(FC-1):FOR I=14-FC TO FC STEP FD:FOR J=1 TO 15
1490 C(J+50)=C(J+50)-(C(J*3+FA)>I)*FB*FD:PALETTE J,C(J+50):NEXT J,I:RETURN
1500 ' ●○●○●○●  マップ・ステータス表示  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
1510 FOR I=-4 TO 4:FOR J=-4 TO 4
1520 PUT @((J+4)*16+1,(I+4)*16+1),B%((M(J+X,I+Y) MOD 6)*70),PSET:NEXT J,I
1530 LOCATE 28,16:PRINT "己の、旅。":LOCATE 40,16:PRINT "〜このたび〜"
1540 LOCATE 12,18:PRINT "ＬＥＶＥＬ";L:LOCATE 34,18:PRINT "Ｈ．Ｐ";PH;"／";PM
1550 LOCATE 56,18:PRINT "ＥＸＰ．";EX:LOCATE 0,13:RETURN
1560 ' ●○●○●○●  キャラクターデータ  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
1570 DATA 5555555555555555,5555555757555555,7555555555555555,5555575555555555
1580 DATA 5555555575757555,5755555555555555,5555555555555555,5575557557555575
1590 DATA 7555555755555555,5555555755575555,5555555555557555,5755555555755575
1600 DATA 5555555555555555,5555555757555555,5757555555555555,5555555555755557
1610 DATA FEFE44FEFE44FEFE,EFEF44444444EFEF,F4FE4444C444FE4E,44EF4C444C4CEF4C
1620 DATA 44FE4444C444FEC4,44E44C4C4C4CCF4C,44F44444C4C4CECC,44E44C4C4C4CCF4C
1630 DATA 44F4CAC4CCA4CECC,44E44A4C4CACCF4C,44FECA44CCACFECC,E4EFEA4CCCAFEFCF
1640 DATA FEFEFAFEFEAEFEFE,EFEFEAEFEFAFEFEF,FEFEAAFEFEAAFEFE,EFEFAAEAAFAAEFEF
1650 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF,FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF
1660 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF,FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF
1670 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF,FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF
1680 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF,FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF
1690 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,E4EFE4E4EFEFEFEF,FEFE4E44FEFEFEFE,EFEFEFE4EFEFEFEF
1700 DATA FEFEFEFE4EFE4E4E,EFEFEFEFE4EFEF44,4E4EFE4EFEFEFE4E,44E4EFEFEFEFEFEF
1710 DATA 4EFE4EFE4E4EFEFE,EFEFE4EFEF44EFEF,FEFEFEFEFE4EFEFE,EFEFEFEF4FEF4F4F
1720 DATA 4EFE4E4EF4FEFE44,E4EFEF44EFEFEF4F,FEFEFE4EFEFEFEFE,EFEFEFEFEFEFEFEF
1730 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEF0000EF00EFEF,F0FE67670067FEFE,06EF76067676EF0F
1740 DATA 67F000600000FE00,76E066706666EF60,07F0660666660E66,70E0660666660F66
1750 DATA 67F0000000000E00,76E0660606000F66,67F0660666600E66,76E0660666660F66
1760 DATA 07FE660666660E66,E0EF660666660F66,FEFE000000000E00,EFEFEFEFEFEFEFEF
1770 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,EFEF8F88EFEFEFEF,FEFE8E88FEFEFEFE,EFEF8288AF22EFEF
1780 DATA FEFE8288AA2AFEFE,E2EF8288AAAAEFAF,22FE2A22AAAAFEAA,22E2AA22AAAAAFAA
1790 DATA 77F7AA2AAAAAAEAA,77E7FF8FFFFF8FFF,77F7778FFA7F8EAA,77E7778FFA7F8FAA
1800 DATA 77F7778FF07F8EAA,77E7FF8FFAFF8FAA,77FEFF8FFAFF8FAA,EFEF888888888F88
1810 ' ●○●○●○●  マップデータ  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
1820 DATA 3241950F5849C26E443426137120F1885C52E66323613714l9222DC64D52832D35
1830 DATA C56668142C52C21D353436117162336751 63C45D623526116A4663165C55C67D11
1840 DATA AF8174C75C39D1C8B77570F3C928D773934334335425D183C83C52C6B8C9749338
1850 DATA 6322D71B6C74D65825C3CC38766365656C53729184C68D36366768182C72C33D35
1860 DATA 3857783783253334 48D4AC68C73C52D443837A5397345326377776 3A732732436B
1870 DATA 7473A731273333236B758389114C2BDB6CA3CC1752182DB5FFB124C44759662FF9
1880 DATA 134C42777674FF7133D68D66B7FC53738766669FF432FD95842B5FC32FF9653245
1890 DATA D35C82DE5D65835967C72DD7D54846943D33C53E23D73933D45844952CC3B66625
1900 DATA 7246552267337352 46D53933D55BB2775256D67D85B84756264D85DA6B4FC19FFB
1910 DATA 76FC3BFFA77FC2CFF583377E3FFE23184CD9435EE445474D17535B957136CC5723
1920 DATA 423EB563343376D131E63719962952146CE1723423EA663343478D115358987162
1930 DATA 133CC2436E7A62142F31B3A5AF2C23C29CBAE5FCA7CC9725BDD183C76755B6FC68
1940 DATA 744353755B4FC7582274334574FC32CA7822463FFC349282116337 73FC15C8AD17
1950 DATA 335924CF4C9AD7233295534834A1B5D12236457C62C52C4E7234149433B3335342
1960 DATA 0F172142584F3530F9433***
1970 ' ●○●○●○●  メッセージデータ  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
1980 DATA 4X4u5R5ZiD5A4u4b01Ks5J524a4y4u02,fHz14b4o5A4¦LYrp4m4u02
1990 DATA rGPsv=52euKo5ZyY4¦524b5Q,syo^5Z4X4g4u02
2000 DATA 5ZUS4z4g4u09,4m4a4msyo^574a5Q4y5E4v4y4u02
2010 DATA mF56cYbW4a5Q50525R56k}5@X34g5S5P02,4i4i4v4gb94bcY4e524y4¦4Z5S02
2020 DATA fHz156LYrp4}4c5ScX4b4Z4e4z4a4X5S02,4i56cL57767W6o7a56^F5G4a4n5K02
2030 DATA vt4b4n5K5F4}hf53mV5T524Z02,cX56b95ZIK5H5001vL4e524y4¦4c4u050505
2040 DATA iK53524y4uvN5Z5G4¦4Z4u050505,fH4bTq4e525R014s4m4¦015=4y50__4^4u02
2050 DATA 4i4i57014k4y4c50I34¥'+^v565P4¥4v02,14534X5Sc+4ZL2¥H5Z¥n4y4¦4c4¦4e5T02
2060 DATA 5J4¥xp57524Z4t02,HK4Z52024i5T57zK4v01504y4¦4'4g02
2070 DATA 7]0K7D6y0K7a[=xpQxKx_v5Z5J5Q4y4u09,c+4ZL2¥H5Z¥n4y4u02
2080 DATA c+4ZL2¥H4b524y4¦4Z5S02,7]0K7D6y0K7a[=xpQxKx_v5Z[s4y4¦4i4Z09
2090 DATA 5P4m017]0K7D6y0K7a56[=xp5ZnR5I5S02,5W4u4m56w>vv57^55W4y4u5P4¥4v050505
2100 DATA v>^Z¥Z5Zi¥4o5W4g53574Z4a524Z09,5P4m01i¥4m4¦5L5U4¥02k=574¦4j5W4Z4t09
2110 DATA rk567K7a754brk5Z¥{4gy^4m4¦4Z5S09,RA4Zrk4bb54Z4¦4c4¦b54cpb584k5T4u09
2120 DATA Ks4aXU4Zr¦4bmF56hR56i¦53iP5[4}4Z4u4t02,4s56[Mz+57[V5@561aHdm+5Z4o5S02
2130 DATA hR56i¦5ZiD5A4¦5G4u4b01Ks5J524a4y4u02,hR56i¦5ZhmHsa]4eiD5A4u02
2140 DATA 4o5S5001XU4Z[Mz+4bUS4z4a4y4u02,mF565C4¥535Jla4b4X5S564v4b050505
2150 DATA XU4Z[Mz+4bQ24c01RH4bUe5T4u09,fa4c52vt4bw3565P4¥53yY4y4¦4Z5S02
2160 DATA Zs4z56a'¥t5Z4a414m4u02,4o5S5001fa4c52vt4b1V4c01la5Z4X4g4u09
2170 DATA 767W6o7a56JE4a5QK_Rt56a'¥t5ZUS4z4g4u09
2180 DATA c+4Za'¥t,z256a'¥t,bv4Za'¥t,rk567K7a75
2190 DATA 7F0K7K6g,7K6z6z7@,hNKpeufX,3f3{31173w3u31003{
2200 DATA 3x3y3f3k3k,3w3n3y3j3s013q3[,3p3f3r3n3y3f3r3f,3h3f3x3y
2210 DATA 3y3m3j003j3s3i,3x3j3j00403t3z003f313f3n3s09
2220 ' ●○●○●○●  イベントデータ  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
2230 DATA 8,35,12,20,53,12,27,25,12,54,13,12,58,50,12,33,35,12
2240 DATA 6,47,9,59,61,9,62,6,9,21,5,8
2250 DATA 5,47,4,59,62,4,63,6,4,18,36,4,8,57,4,9,57,4,8,58,4,9,58,4
2260 DATA 8,7,5,8,12,6,34,23,5,39,9,5,34,50,2
2270 DATA 32,62,6,32,47,8,22,36,8,36,47,8,49,35,9
2280 DATA 20,30,5,4,20,7,26,62,5,14,46,5,11,57,9,36,17,5,42,33,6,50,52,3,21,8,2
2290 ' ●○●○●○●  モンスターデータ  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
2300 DATA スライム,8,5,0,オーク,12,8,2,スケルトン,15,12,4,ゾンビ,20,15,6
2310 DATA コボルド,23,18,8,スパイダー,25,20,10,ベアー,30,23,12,ワイト,32,26,14
2320 DATA ゴブリン,35,30,16,オーガ,37,35,18,ワイバーン,40,40,20,キメラ,42,45,23
2330 DATA トロール,45,50,27,ジャイアント,50,55,30,サイクロプス,170,60,40
2340 DATA ゴーレム,320,70,50,デーモン,400,80,60,ドラゴン,500,85,65
2350 ' ●○●○●○●  カラーデータ  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
2360 DATA 0,0,15,0,15,0,0,15,15,15,0,0,15,0,15,15,15,0,15,15,15,7,7,7
2370 DATA 0,0,10,0,10,0,0,10,10,10,0,0,10,0,10,10,10,0,10,10,10
5000 ' ●○●○●○●  マップデータチェック  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
5010 CLS 3:DIM CH(14):RESTORE 5070:PRINT "データチェック中です。"
5020 FOR I=1 TO 14:READ CH(I):NEXT I:RESTORE 1820
5030 FOR I=1 TO 14:READ Z$:H=0
5040 FOR J=1 TO 66 STEP 3:H=H+VAL("&H"+MID$(Z$,J,3)):NEXT J
5050 IF CH(I)<>H THEN BEEP:PRINT "DATA ERROR IN";1810+I*10:END
5060 NEXT I:PRINT "マップデータにミスはありません。":END
5070 DATA 40988,43872,42525,46874,34372,44202,52558
5080 DATA 64315,52317,47475,38761,51619,45072,40812
5090 ' ●○●○●○●  その他  ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
5100 ' ここから後は打たなくてもいいです。
5110 ' メッセージ・データの中の  '¦'  は、'シフト+￥'です。
5120 ' ＲＵＮ５０００で、マップデータのチェックをします。(１９６０行は除く)
5130 ' チェックが終わったら ＤＥＬＥＴＥ ５０００−５０８０ をしてください。
5140 ' ゲームには全く関係のないアイテム、イベントもあります。
```

★私の名前を覚えていた人は……クラスの人を含め，担任の先生も忘れかけていた。まるで影さんのようだな…。
(静岡県磐田郡・**クラスの中で最も影の薄いＡ１Ｆ**)……【影：私は影が薄いのではなく，誰よりもこいのだぁ。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

2人用おもしろスポーツ!?

UNPOPO

ウンポポ

山口　賢二

●由来●

「UNPOPO」。それは判定をくだす神。大いなる支配者。

たとえばお菓子の取り合いで決着のつかぬとき発案された神々のスポーツ。光る汗。じたばたする足。ぶつかって脳震盪をおこす頭。男のロマン（べつに女でもよいのだあ!!）。

●勝負●

2人用のスポーツ・ゲーム。タイトルがでてスペース・キーにてはじまる。左にいるのが赤色人種。右が青色人種。

プレイヤーはそれぞれ上下左右，[W][X][A][D]，[8][2][4][6]で人物の意志を操り，中央にある球を相手の布へぶつければよい。5回ぶつければ勝者となりお菓子が食える（かも）。

さらに移動は慣性がはたらくので，急に止まれなくなっている。そこでストッパーをそれぞれ[Z]，[1]で使えるようになっているので，止まりたいときに止まりたまえ。

●プログラムのからくり●

最も基本的な命令を使用しているので，解読しやすく，ムダはほとんどないため，参考になると思います。しかし，ちょっとつめすぎかな？と…。何？ちょっとどころではない？ス，スペースの節約ですよ…。はは…。

●プログラム入力の注意●

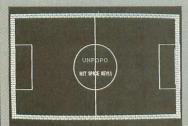
ディスプレイがアナログ以外の場合，110行のCOLOR 7，，，，1をCOLOR 7，，，，0とし，590行のDATA文の最初の八つを0，1，2…7としてください。

●最後に●

このプログラムは，アイデアは前々からあったのでわりと楽に作れました。一番苦労したところは細かい気くばりです。

今回は完成してからまる2日間じっくり遊んだりしていじりまわしました。ゲームを作るうえで遊ぶ側の立場になってみることが大切だと思います。プログラムの苦労など何にも知らない人に遊ばせてみるのも一つの案でしょう。

《第1表》主な変数表

変数・行	内容
X1, Y1	BLUEの座標
X2, Y2	REDの座標
X3, Y3	球の座標
A1, B1	BLUEの移動量
A2, B2	REDの移動量
A3, B3	球の移動量
F1, F2, F3	すいつきしにくくするためのフラグ
LP, RP	得点
D%( )	キャラクター・データ
110	初期設定
120～210	画面&タイトル
220～480	メイン・ルーチン
490～540	判定後の処理
550～580	データの読み
590～740	データ

▲《写真1》スペース・キーでスタート。サッカー場みたいだが別のスポーツらしい

▼《写真2》赤色人種と青色人種との勝負。なかなか動きがいいんだよ

▲《写真3》ビシッ！相手の布（だって）に球をぶつける。5ポイント制だ

★なぜなんだー，ラ製の影さんは数学ができるのにベーマガの影さんはできんのだー。なぜ？（青森県上北郡・沼尾親良15才）……【影：私は，自分の才能をひけらかすことは好きじゃないんだ。わかってくれるよね，ね。】

UNPOPOのプログラム・リスト

```
100 '------------------------  「 UNPOPO 」  ----------------------------
  ------------------------ PRESENTED BY KENSOFT ----------------------------
110 CLEAR:SCREEN 3,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,1:CLS 3:GOSUB 550
'---------------------------  画面&タイトル  -----------------------------
120 CLS 3:LINE(0,128)-(80,288),,B:LINE(559,128)-(639,288),,B:CIRCLE(320,208),80
130 LINE(320,16)-(320,383),,B:LINE(17,144)-(17,272),2:LINE(621,144)-(621,272),1
140 FOR I=0 TO 39:PUT@(I*16,16),D%(550),PSET:PUT@(I*16,383),D%(550),PSET:NEXT I
150 FOR I=1 TO 24:PUT@(0,I*16),D%(550),PSET:PUT@(623,I*16),D%(550),PSET:NEXT I
160 LINE(0,0)-(639,15),0,BF:LP=0:RP=0:COLOR 4:LOCATE 34,11:PRINT"UNPOPO"
170 LOCATE 33,14:COLOR 7:PRINT"HIT SPACE KEY!!":WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:CLS
180 FOR I=14 TO 25:PUT@(I*16,0),D%(400+(I MOD 2)*50),PSET:NEXT:LOCATE 34,0
190 COLOR 7:PRINT"UNPOPO":LINE(272,0)-(367,15),0,BF:LOCATE 2,0
200 COLOR 2:PRINT"■RED■":LOCATE 68,0:COLOR 1:PRINT"■BLUE■"
210 T=0:X1=591:Y1=200:PUT@(X1,Y1),D%:X2=32:Y2=200:PUT@(X2,Y2),D%(200):X3=312
220 Y3=200:PUT@(X3,Y3),D%(500):A1=0:B1=0:A2=0:B2=0:A3=0:B3=0:BEEP:GOTO 460
'---------------------------  中央処理  -----------------------------
230 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I2=INP(&HE2):I4=INP(&HE4):I5=INP(&HE5)
240 IF (I1 AND 1  )=0 THEN B1=B1-.5:IF B1<-8 THEN B1=-8
250 IF (I0 AND 4  )=0 THEN B1=B1+.5:IF B1>+8 THEN B1=+8
260 IF (I0 AND 16 )=0 THEN A1=A1-.5:IF A1<-8 THEN A1=-8
270 IF (I0 AND 64 )=0 THEN A1=A1+.5:IF A1>+8 THEN A1=+8
280 IF (I0 AND 2  )=0 THEN A1=0:B1=0
290 IF (I4 AND 128)=0 THEN B2=B2-.5:IF B2<-8 THEN B2=-8
300 IF (I5 AND 1  )=0 THEN B2=B2+.5:IF B2>+8 THEN B2=+8
310 IF (I2 AND 2  )=0 THEN A2=A2-.5:IF A2<-8 THEN A2=-8
320 IF (I2 AND 16 )=0 THEN A2=A2+.5:IF A2>+8 THEN A2=+8
330 IF (I5 AND 4  )=0 THEN A2=0:B2=0
340 X1=X1+A1:Y1=Y1+B1:X2=X2+A2:Y2=Y2+B2:X3=X3+A3:Y3=Y3+B3:T=T+1:IF T=2 THEN T=0
350 IF X1=<16 OR X1>=607 THEN A1=-A1:X1=311+SGN(X1-50)*295
360 IF Y1=<32 OR Y1>=367 THEN B1=-B1:Y1=200+SGN(Y1-50)*167
370 IF X2=<16 OR X2>=607 THEN A2=-A2:X2=311+SGN(X2-50)*295
380 IF Y2=<32 OR Y2>=367 THEN B2=-B2:Y2=200+SGN(Y2-50)*167
390 IF X3=<16 OR X3>=607 THEN A3=-A3:X3=311+SGN(X3-50)*295
400 IF Y3=<32 OR Y3>=367 THEN B3=-B3:Y3=200+SGN(Y3-50)*167
410 IF F1=0 AND (X1=<X2+15 AND X1+15>=X2) AND (Y1=<Y2+15 AND Y1+15>=Y2) THEN SWA
P A1,A2:SWAP B1,B2:BEEP 1:BEEP 0:F1=1 ELSE F1=0
420 IF F2=0 AND (X1=<X3+15 AND X1+15>=X3) AND (Y1=<Y3+15 AND Y1+15>=Y3) THEN SWA
P A1,A3:SWAP B1,B3:BEEP 1:BEEP 0:F2=1 ELSE F2=0
430 IF F3=0 AND (X2=<X3+15 AND X2+15>=X3) AND (Y2=<Y3+15 AND Y2+15>=Y3) THEN SWA
P A2,A3:SWAP B2,B3:BEEP 1:BEEP 0:F3=1 ELSE F3=0
440 PUT@(XX1,YY1),D%(TT*50):PUT@(XX2,YY2),D%(200+TT*50):PUT@(XX3,YY3),D%(500)
450 PUT@( X1, Y1),D%( T*50):PUT@( X2, Y2),D%(200+ T*50):PUT@( X3, Y3),D%(500)
460 XX1=X1:YY1=Y1:XX2=X2:YY2=Y2:XX3=X3:YY3=Y3:TT=T
470 A3=A3*.99:IF X3=< 16 AND Y3>=129 AND Y3=<272 THEN RP=RP+1:GOTO 490
480 B3=B3*.99:IF X3>=606 AND Y3>=129 AND Y3=<272 THEN LP=LP+1 ELSE 230
'---------------------------  勝負あり  -----------------------------
490 PUT@(543-RP*16,0),D%(100),PSET:PUT@(79+LP*16,0),D%(300),PSET
500 FOR I=0 TO 200:BEEP 1:FOR J=0 TO I/5:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
510 PUT@(X1,Y1),D%(T*50):PUT@(X2,Y2),D%(200+T*50):PUT@(X3,Y3),D%(500)
520 IF RP=5 THEN CO=1:M$="BLUE" ELSE IF LP=5 THEN CO=2:M$="RED" ELSE 210
530 LOCATE 32+CO,11:COLOR CO:PRINT M$;:COLOR 7:PRINT" WIN !!":LOCATE 33,14
540 COLOR CO+4:PRINT"HIT RETURN KEY!":WHILE INP(&HE1)<>127:WEND:CLS:GOTO 160    '--
--------------------------  データを読む  --------------------------
550 DIM D$(100),D%(600):RESTORE 590:FOR I=0 TO 7:READ A:COLOR=(I,A):NEXT I
560 FOR I=0 TO 199:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:FOR K=1 TO 2:FOR J=0 TO 3
570 A=200*K+50*J:D%(A)=16:D%(A+1)=16:FOR I=2 TO 47 STEP 3:D%(A+I)=D%(50*J+I+1)
580 D%(A+I+1)=D%(50*J+I+K*2-2):D%(A+I+2)=D%(50*J+I+(4/K)-2):NEXT I,J,K:RETURN
'---------------------------  DATA  -----------------------------
590 DATA &H411,&H00F,&H0F0,&H0FF,&HA55,&HF0F,&HFF0,&HFFF  ,0010,0010,1C38,1C38
600 DATA 1C38,3E7C,3E7C,3E7C,7FFE,7FFE,7FFE,77EE,77EE,77EE,7FFE,7FFE,7FFE,3E7C
610 DATA 3E7C,3E7C,DC3B,1C38,1C38,E007,0000,0000,FC3F,0000,E007,FE7F,0000,C003
620 DATA FFFF,0000,8001,F7EF,0000,0000,F00F,0000,0000,FE7F,0000,0000,3FFC,0000
630 DATA 0000,07E0,0000,0000,0010,0010,1C38,1C38,1C38,3E7C,3E7C,3E7C,7FFE,7FFE
640 DATA 7FFE,77EE,77EE,77EE,7FFE,7FFE,7FFE,3E7C,3E7C,3E7C,DC3B,1C38,1C38,E007
650 DATA 0000,0000,FFFF,0000,E007,FFFF,0000,C003,FC3F,0000,8001,F00F,0000,0000
660 DATA F00F,0000,0000,F00F,0000,0000,E007,0000,0000,E007,0000,0000,0010,0010
670 DATA C003,C003,C003,F00F,F00F,F00F,FC3F,FC3F,FC3F,FC3F,FC3F,FC3F,FE7F,F67F
680 DATA F67F,FE7F,FA7F,FA7F,FFFF,F7FF,F7FF,FFFF,FBFF,FBFF,FFFF,F7FF,F7FF,FFFF
690 DATA EBFF,EBFF,FE7F,D67F,D67F,FE7F,AE7F,AE7F,FC3F,5C35,5C35,FC3F,BC3A,BC3A
700 DATA F00F,F00F,F00F,C003,C003,C003,0010,0010,FFEF,000C,A80F,FFEF,000C,D40F
710 DATA FFEF,0000,000C,FFCF,0000,000C,FFAF,0000,0008,F54F,0000,0004,AAAF,0000
720 DATA 0000,0000,0000,0000,EFFF,0C00,0FA8,EFFF,0C00,0FD4,EFFF,0000,0C00,CFFF
730 DATA 0000,0C00,AFFF,0000,0800,4FD5,0000,0400,AFAA,0000,0000,0000,0000,0000
740 DATA 1C38,3E7C,3E7C,3E7C,7FFE,7FFE,7FFE,77EE,77EE,77EE,7FFE,7FFE,7FFE,3E7C
```

★今、本を横にしてこのOFを読もうとした人、正直に手をあげなさい。影さん、あなたもでしょ。(東京都八王子市・田中　亮12才)……【影：これいったいどう読むんです？編：字が横むいてるんでしょ。影：なるほど。】

S1用

衛星を守れ！シューティング・ゲーム

COSMOS2000

溝端　大介

内　容

味方の軍事衛星「COSMOS2000」(以下衛星)に攻撃してきた敵をやっつけるゲームです。

遊びかた

タイトルがでたら，⏎キーでスタート。テンキーの8246で白い宇宙服を着た自分を動かし，スペース・キーで弾を発射します。敵（青のキャラ）が衛星（デカキャラ）に弾を撃ってくるので，衛星に当たらないようにしながら敵をやっつけます。

自分が敵や弾に当たると，はねとばされます。衛星に当たったり弾を当てたりすると衛星へのダメージになります。

衛星が8回ダメージを受けるとゲーム・オーバー。敵を全滅させると，すこしむずかしいつぎのレベルにいけます。

ゲーム・オーバーで"GAME OVER"とでているときCTRL＋Aで，コンティニューができます。

入力するときの注意

マシン語以外の部分の16進数に注意してください。これをまちがうと，暴走するおそれがあります。マシン語の打ちまちがいは，自動的に発見して行番号を表示して止まります。

マシン語を書き込むと90行がREMになります。セーブのときはREMをはずしてください。

プログラムのしくみ＆改造のアドバイス

メインは＄D100～＄D663のマシン語です。この部分の改造は無理でしょう。

330行のUSRの中の64は1面のスピードです。12というのは同じく弾を発射する間隔です。ここを適当に変えてためしてみてください。

最後に

できれば15色モニタで見てください。8色だと平べったいキャラになってしまいます。

最近のベーマガでは短いリストですが，あまりにも長いプログラムは，遊べるものが多いけど，そのぶん打ち込むのが面倒だと思うので，短くしました。

★参考にしたもの
- S1活用研究　工学社
- ベーマガ86年9月号282ページ
- 「コスモス1900」という衛星

◀《写真1》かっこいいタイトル画面。⏎キーでスタート

◀《写真2》白い宇宙服を着たのが自分。衛星を守れ！

◀《写真3》波動砲のようなこの弾を見よ。敵をやっつけろ

◀《写真4》うわーっ，衛星がやられるとゲーム・オーバー

★なぜベーマガは440円なんだ！縁起が悪いではないか！10円にしろ10円に!!（愛知県春日井市・RX-78 14才）……【編：いや，だからベーマガは427円なんですよ，消費税がねェ。影：427，死にな，縁起いいね。】

COSMOS 2000のプログラム・リスト

```
10 '##########################
20 '|       COSMOS 2000        |
30 '| 1989 Daisuke Mizobata |
40 '##########################
50 SCREEN 0:WINDOW(0,0)-(319,199):DEFMAP=1
60 WIDTH 40:COLOR 8:CLS:DEFINT A-Y:COLOR 7:LOCATE 0,20
70 POKE &HFFD8,7:FOR I=1 TO 12:POKE &H4264+I,ASC(MID$("Prease wait.",I,1)):NEXT
80 DEFUSR=&HD100:DEFUSR1=&HD639:POKE &HD003,0:POKE &HD004,0
90 'GOTO 420
100 '******************************* Display *******************************************
110 DIM G(4):G(0)=&H202:G(1)=&H20A0:G(2)=&H20A2:G(3)=&H20A1:G(4)=&H20A3
120 C1$=MKI$(-25442):C2$=MKI$(-25185):M1$=MKI$(-32638):M2$=MKI$(-32381)
130 SCREEN ,2:COLOR ,,1:LINE(80,16)-(240,79),,1,BF:LINE(0,0)-(319,199),,6,B
140 SYMBOL(122,16),C1$,4,4,,OR:SYMBOL(122,48),C2$,4,4,,OR
150 SYMBOL(148,136),M1$:SYMBOL(148,144),M2$
160 COLOR 7:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1
170 SYMBOL(88-I,18-I),"COSMOS",3,3,0,PSET:SYMBOL(80-I,42-I),"2000",5,5,0,PSET
180 NEXT:NEXT:SYMBOL(60,96),"Daisuke Mizobata presents",1,1,7,PSET
190 SYMBOL(88,18),"COSMOS",3,3,6,PSET:SYMBOL(80,42),"2000",5,5,6,PSET
200 SYMBOL(84,81),"-SATELITE DEFENDER-",1,1,6
210 SYMBOL(104,184),"HIT RETURN KEY":SCREEN ,0:FOR I=0 TO 100
220 Y=RND*191+8:C=INT(RND*6+1):PSET(RND*319,Y),C*-(C<>3)AND-((Y MOD 8)<>0)*7
230 NEXT:SYMBOL(0,0),"COSMOS 2000",,,6
240 SYMBOL(96,0),"SCORE",,,7:SYMBOL(200,0),"HIT.P",,,7
250 COLOR ,,1:SYMBOL(120,8),C1$,4,4:SYMBOL(120,36),C2$,4,4:CLS 2
260 PALETTE:PALETTE 3,0:PALETTE 4,7:PALETTE 5,1
270 '******************************* Init *******************************************
280 SCREEN ,1:WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:SCREEN ,0:LV=0
290 CLS 2:COLOR,,1:LOCATE 31,0:PRINT"________";:EXEC &HD1D5
300 COLOR7:S$="LEVEL"+STR$(LV+1):S=LEN(S$):LOCATE 20-S/2,12:PRINT S$;
310 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 20-S/2,12:PRINT SPC(S);
320 '******************************* Main *******************************************
330 POKE &HFFEA,0:POKE&HFE21,0:DAMY=USR((64-LV*3)*256+12-LV)
340 ON PEEK(&HD000)AND 3 GOTO 360,350,360
350 LOCATE 17,12:PRINT "CLEAR":LV=LV+1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 290
360 FOR I=0 TO 20:PUT@C(RND*6+15,RND*6+1),G:EXEC &HD1F9:FOR J=0 TO 25
370 NEXT J,I:COLOR7:LOCATE 15,12:A$=USR1(CHR$(0))
380 PRINT "GAME OVER":POKE &HD003,0:POKE &HD004,0
390 IF INKEY$=CHR$(1) THEN 290
400 I=I+1:IF I<200 THEN 390 ELSE CLS 2:GOTO 280
410 '******************************* Read *******************************************
420 PALETTE 3,0:PALETTE 4,7:PALETTE 5,1
430 IG$(&H80)="232327272723273F","6364686868647F60","2323272727232720"
440 IG$(&H81)="3F222F2F20270300","606F6F6F67670303","20222F2F20270300"
450 IG$(&H82)="84C4E4E4E4C4C4FF","8C4C2C2C2C4CFC00","84C4E4E4E4C4C400"
460 IG$(&H83)="FF0404E40474B800","00FCECEC7C7CB8B8","000404E40474B800"
470 IG$(&H90)="030C112F5F5FBFBF","030F1F3E7070E0E0","030C112F5F5FBFBF"
480 IG$(&H91)="BFBF5F5F2F130C03","E0E070703C1F0F03","BFBF5F5F2F130C03"
490 IG$(&H92)="C03088F4FAFAFDFD","C0F0F83C0E0E0707","C03088F4FAFAFDFD"
500 IG$(&H93)="FDFDFAFAF4C830C0","07070E0E3CF8F0C0","FDFDFAFAF4C830C0"
510 IG$(&H94)="0000000000010303","000080C1C1733F07","387CFEFEFE7D3B03"
520 IG$(&H95)="0301000000000000","070381C1C0703800","3B7DFEFEFE7C3800"
530 IG$(&H96)="000000000080C0C0","000040E0E0F8FCE0","1C3E7F7F7FBEDCC0"
540 IG$(&H97)="C080000000000000","E0C0C0E0603B1C00","DCBE7F7F7F3E1C00"
550 IG$(&H98)="030F1F3F7F7FFFFF","0001070F3F1F3F7F","0"
560 IG$(&H99)="FFFF7F7F3F1F0F03","3F7F3F1F1F0B0200","0"
570 IG$(&H9A)="C0F0F8FCFEFEFFFF","0040E0F0FCF8FEFC","0"
580 IG$(&H9B)="FFFFFEFEFCF8F0C0","FEFCF8F8F0E08000","0"
590 IG$(&H9C)="0000000000000007","B600B600B600B607","FFFFFFFFFFFFFF00"
600 IG$(&H9D)="0703010101010101","07031D3F3F3F1D01","00001C3E363E1C00"
610 IG$(&H9E)="00000000000000C0","DB00DB00DB00DBE0","FFFFFFFFFFFFFF00"
620 IG$(&H9F)="C080000000000000","E0C0B8FCFCFCB880","0000387C6C7C3800"
630 IG$(&HA0)="8141313B1F0F071F","00000009150A030B","0"
640 IG$(&HA1)="3FCF0F1D39314080","1502050B11000000","0"
650 IG$(&HA2)="01020C9CB8F0F8FF","0000000810A0D0A8","0"
660 IG$(&HA3)="FCE0F0B89C8C8281","50A050A800000000","0"
670 IG$(&H5F)="FFFFFFFFFFFFFFFF","0","0"
680 COLOR ,,1:SYMBOL(0,0),MKI$(-32638):SYMBOL(0,8),MKI$(-32381)
690 FOR X=0 TO 15:FOR Y=0 TO 15:PSET(Y+16,15-X),POINT(X,Y):NEXT:NEXT
700 DIM P(100):GET(0,0)-(31,15),P:PUT(32,0),P,,-1,-1
710 FOR I=0 TO 14 STEP 2:IMAGE(I*4,0),I+128:IMAGE(I*4,8),I+129:NEXT:ZD=&HD100
720 D$="":SUM=0:READ A$:IF A$="Z" THEN 760
730 FOR I=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKE ZD,A:ZD=ZD+1:SUM=SUM+A:NEXT
740 READ X$:IF VAL("&H"+X$)<>SUM THEN PRINT "ERROR IN";LI*10+1000:END
750 LI=LI+1:GOTO 720
760 EXEC &HD54C:A$=USR1("90'GOTO 420"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)):END
1000 DATA 20061F504A1F8B398DF817040A1701049E05B6EE38B7FFE039DE1258ECC5DE14,0CC1
1010 DATA 3456EF648D323341E6E4A6C5EE64A1842720A6B4ABE4A7E43344A661E6C6A6E4,11FB
1020 DATA EE64E101270CE601EB61ED848D211CFE35D68D1B1A0135D63416A684C6283DEB,0E36
1030 DATA 0189401F01CC0000ED84ED8828359634166A684C6283DEB0189401F011F20ED84,0BB3
1040 DATA 4C5CED88283596A0842A0140E0012A015081022C07C1022C031A01391CFE3934,097E
1050 DATA 7FDC03C300C82803CC7FFFDD03DC03103F411FCC8050103F4122B607B7FFD8CE,0E03
1060 DATA 4012EC81EDC1EC81EDC1A684A7C48667B7FFD835FF17FF2A347F20D1347F9E03,1204
1070 DATA 27CB301F9F0320C5DC01840848484848980158 49C900DD0139341617FF049E16,0AB3
1080 DATA 200434169E18EC812B08B7FFE5F7FFE420F43596868098 0097002B0B8D5F1700,0D86
1090 DATA EA1702181702838D4A8D07C603D40027E3399E0A6FE2A6E4A6842B29EC02108E,0CBF
1100 DATA 909217FED92517EC8417019122051701C6200B17014A4D270C17018B200717FE,0956
1110 DATA F78680A7843004A6E48B04A7E4811026C53582963AC6408300 0126FB39109E10,0DA5
1120 DATA 9E08962727040A27203FF6FFE0C18026028D41C8802B30A6A5272C340297264A,0BAB
1130 DATA 972810AE863504300817FE6DDC2417012C22131701619626260396284C1700AC,089A
1140 DATA D726C608D727390F26962810AE863008D62620D534369E0A5FA6852B08CB04C1,0BC1
1150 DATA 1026F635B6308517FEFEDC24ED84962B4C48109E12ECA6ED02108E909217FE1E,0ED6
1160 DATA 240717FE538680A78435B69E0C6FE2A6842B0AA6032A048D5B20028D0A30046C,0B21
1170 DATA E49C0E26EA3582E603261617FEBAC40327F9860CA1E42506CB032602C6035BE7,0D6D
1180 DATA 02E602108E949617FDCF2408A6028D1CE702200E8D6F81072E08A6028D0EE702,0B0F
1190 DATA 6F03A6034C8407A7038D1F3934109E1AE68635906A03290B108EA0A217FDF039,0B69
1200 DATA 17FDD58680A784A70339DC2417FDF8240E17FE6E96284C8DD3D726C608D72739,0F2A
1210 DATA 3410ECB49E0C6FE2EE846D032B09340617FDD43506250A30046CE49C0E26E94F,0BDD
1220 DATA 8C860135943404EC8480042A0140C0122A01503404A1E02C021F983584341630,0991
1230 DATA E48DE2810335963404 17FE0D17FD698680A784350434109E0C5858308586 8FA7,0CF2
1240 DATA 03108EA0A217FD670A3E260686029A00970035 1016FD88341617FDE68647B7FF,0C32
1250 DATA D8D6074FC3401E1F016F848667B7FFD80A0726068601 9A00970035960C3BD63B,0BCB
1260 DATA D13C2701390F3BD63FC10A26013917FD97C407D73D9E0C58583AA6842BF03410,0B9F
1270 DATA 17FF62810C24023590C6049E0EA6842B033A20F9ECF43416E6E4C008501DA7E4,0DC5
1280 DATA C611E0611D2F014C3402C617E0621D2F014CABE447A762AE63EC61ED02EE65EC,0E0A
1290 DATA C4ED840C3F326716FD32B60A34029E0EEC026DB42B4F108E9B9A17FC6124048D,0C22
1300 DATA 4C2042EC8417FF15220717FF4A8D3E2034DC2417FCB1240717FEB68D302026C6,0C74
1310 DATA 043404DE0AECC417FC9D24118D1F345030C417FC633550 8680A7C40A2933446A,0C5D
1320 DATA E426E2350430046AE426A5358217FC488680A7840A3F399F05318D009B338DFA,0CEE
1330 DATA FB8E00431700883 18DFB35C6A086B0A7A05A26FBCC0467B7FFE0F7FFD80F0086,10B7
1340 DATA 0897079E05EC02973AD73C39308D011434106F805A26FB3510C601E70DC603E7,0B84
1350 DATA 883EC605E7884DC607E7883717FB93CCED84DD01308DFAA49F08308D00E69F10,0FD4
1360 DATA 308D00AC9F1A308D008E9F12308C6D9F16308C759F18308DFA909F0A308D008A,0C1B
1370 DATA 9F14308DFA9A9F0C308DFAB49F0E39ECA0EDC0301F26F8398486808288BA8C8E,1017
1380 DATA 0C14000002008000000080000000800000008000000000000000B0014000200,0240
1390 DATA 1608020016100200040004001426080016 1E08001618080004260600 07F7061A,0252
1400 DATA 08100BFF0C070D00FF07FD0910020F03000B3F0C050D00FF0000FF00FF010001,06D9
1410 DATA 0101010001FF00FFFFFF01FF1700FF26000504070601080302810326 26E68486,0920
1420 DATA 04B7FFE010AE01FEF0226FC81AE7C819344033C81BA6A0A7C05A26F93540A643,0F90
1430 DATA B7FFE0390000000000000000000000000000000000000000000000000000000,02CF
1440 DATA Z
```

★　　★

★誤字発見，144ページの「夏休み」129ページの「岸見泰弘」。BM編集部さんよくたしかめようね!!(京都府南区・岸見泰宏12才)……【編：今日は何曜日？影：えっ？，本曜日じゃないの？編：ま，こんなものでしょう。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0/V2.0)用

なんとも楽しいワンキー・ゲーム

サンプラザ中野(なかの)さんとスイカ割(わ)り

X1 lettuce

⊙ストーリー

とある日，海岸を歩いていた。するとサンプラザ中野氏がスイカ割りをしているではないか。

しかし，行動が少し変だ。まるで誰かに操(あやつ)られているようだ。なんと，操っていたのは君だったのだ。

⊙遊びかた

スペース・キーでスタートします。何もしないと中野氏は下にいってしまいます。上にいかせたいときはスペース・キーを押してください。

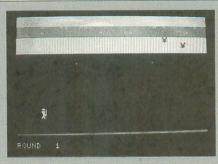
こうしてスイカの前までいけばよいのですが，途中落とし穴がたくさんあります。もちろんよけてください。とはいっても，その穴は見えないのです。中野氏は落とし穴警報器(けいほうき)を持っています。しかし性能が悪く，すぐ正面の穴しか反応しません。

⊙おわりに

このゲームの主人公は誰でもよかったのですが，キャラクターを作っているうちに，サンプラザ中野氏にそっくりになってしまったので，サンプラザ中野氏に決定しました。

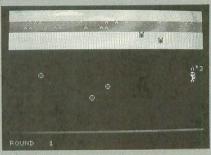
プログラム中の矢印のだしかた

リスト中の矢印は，POKE&H01A2，&HB7⏎とダイレクトで打ち込んだ後，ESCキーを1回押すごとに，その方向と同じカーソル・キーを押してください。

編：いやあこのキャラ本当にサンプラザ中野に似てますね。
Dr.D：似ていてしかもカワイイと，少々矛盾しているようにも思えるが，とりあえずキャラうけしたゲームじゃな。
編：確かにゲーム内容としては穴をよけてスイカのところまで進むというだけですからね。
Dr.D：プログラムとしてはよくまとまっておるが，このぐらい短く納めたのなら逆にBGMとして"RUNNER"あたりをかけて遊んでほしかったのう。

◀《写真1》サンプラザ中野氏が右にあるスイカまでいく

▶《写真2》パコ！おみごと，スイカを割ると面クリア

◀《写真3》うわっ，落とし穴にはまるとゲーム終了

★お父さんどこに行っちゃったのかなあ？　あっ！ボツの川でおぼれてる。編さん，つぐ美さん，Dr.D，お父さんを助けて。(長崎市・はとぽっぽJr.10才)……【影：私はお呼びじゃない。あ，そう，およびじゃないのね。】

サンプラザ中野さんとスイカ割りのプログラム・リスト

```
100 INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:REPEAT ON:OPTION BASE 0
110 DIM BX(20),BY(20)
120 CX=0:CY=100
130 '────────────────────[  CHARACTER SET   ]────────────────────
140 '
150 SU$=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000 0078FD0191FDED79313F3F3078CCCC
00")
160 AN$=HEXCHR$("0500130700040707130907132323100F 4000C8E00080E060C890E0C8C4C408
F0")
170 CL$=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000 000000000000000000000000000000
00")
180 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("14142A2A2A141400 0000000000000000 082A5555552A0800")
190 DEFCHR$( 42)=HEXCHR$("0000000000000000 0038287C745C3828 0002478383834654")
200 DEFCHR$( 35)=HEXCHR$("0000000000000000 C3C37EBD7EBD7E99 0000240000000000")
210 FOR I=0 TO 10
220 BX(I)=SIN(π/180*(I*9))*8 : BX(20-I)=BX(I)
230 BY(I)=COS(π/180*(I*9))*8 : BY(20-I)=BY(I)
240 NEXT
250 '────────────────────[     SCREEN      ]────────────────────
260 '
270 LINE(0,  0)-(319, 15),PSET,5,BF
280 LINE(0, 16)-(319, 31),PSET,1,BF
290 LINE(0,170)-(319,172),PSET,4,BF
300 LINE(0, 32)-(319, 55),PSET,BF,HEXCHR$("BBFFFF EEFFFF")
310 '────────────────────[      START      ]────────────────────
320 '
330 CFLASH 1
340 COLOR 4:LOCATE 15,23:PRINT"PUSH SPACE KEY to START!"
350 CFLASH
360 IF NOT STRIG(0) THEN 360
370 '
380 CLS:COLOR 7
390 POSITION CX,CY:PATTERN-16,CL$
400 FOR I=1 TO 20:LOCATE RND(1)*39,RND(1)*1+2:PRINT"^":NEXT
410 CGEN 1:LOCATE RND(1)*30,4:PRINT"#↓→→→#"
420 CGEN 0:LOCATE RND(1)*25,0:PRINT"▁▂▃▅▃▂↓←▁▂▃▅▃▂"
430 R=0
440 '────────────────────[      MAIN       ]────────────────────
450 '
460 CONSOLE 6,18;CLS:CONSOLE
470 DEFCHR$(225)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
480 R=R+1
490 COLOR 7:LOCATE 0,23:PRINT USING"ROUND ###";R
500 FOR I=1 TO R*3:CGEN 1:LOCATE RND(1)*30+5,RND(1)*12+8:PRINT"○":NEXT
510 LOCATE 38,RND(1)*12+8:PRINT"●":CGEN
520 X=0:Y=100
530 POSITION X,Y:PATTERN-16,SU$
540 PLAY 200:PLAY"V15O5C1DEF":PLAY 500:PAUSE 5
550 SOUND 0,0:SOUND 6,10:SOUND 7,0:SOUND 13,10:SOUND 12,3:SOUND 8,16
560 '
570 IF STRIG(0) THEN VY=-1 ELSE VY=1
580 IF Y+VY<56 OR Y+VY>152 THEN VY=0
590 X=X+1:Y=Y+VY
600 POSITION X,Y:PATTERN-16,SU$
610 IF X>287 THEN 650
620 IF SCRN$(X/8+1,Y/8+1,1)="○" THEN 810
630 IF SCRN$(X/8+2,Y/8+1,1)="○" THEN SOUND 7,56:PLAY"O5A1RARA":GOTO 550
640 GOTO 560
650 '────────────────────[    ｽｲｶ ｦ ﾜﾙ     ]────────────────────
660 '
670 SOUND 7,56:PLAY 1000:PLAY"O5CDEFGFEDC"
680 FOR I=0 TO 20
690 LINE(303,Y+9)-(303+BX(I),Y-BY(I)+9),PSET,7
700 LINE(303,Y+9)-(303+BX(I),Y-BY(I)+9),PSET,0
710 NEXT
720 POSITION X,Y:PATTERN-16,SU$
730 '
740 IF SCRN$(38,Y/8+1,1)<>"●" THEN LOCATE 37,Y/8-1:PRINT"ｽｶｯ";:GOTO 840
750 CGEN 1:LOCATE 38,Y/8+1:PRINT"*"
760 CGEN 0:LOCATE 37,Y/8-1:PRINT"ﾊﾟｺ";
770 PLAY 200:PLAY"O4C2G"
780 GOSUB 920:PAUSE 20
790 POSITION X,Y:PATTERN-16,CL$
800 GOTO 440
810 '────────────────────[    GAME OVER    ]────────────────────
820 '
830 POSITION X+4,Y:PATTERN-16,AN$
840 '
850 FOR I=1 TO 250:SOUND 0,I:SOUND 1,1:SOUND 7,56:SOUND 8,15:NEXT
860 SOUND 8,0
870 COLOR 2:LOCATE 12,6:PRINT"G A M E  O V E R"
880 PAUSE 10  :PLAY"O5B1RB"
890 GOSUB 920:PAUSE 10
900 CX=X+4:CY=Y
910 GOTO 310
920 '────────────────────[ ｵﾄｼｱﾅ ｽｶﾞﾀ ｱﾗｳｽ ]────────────────────
930 '
940 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("003C4289A195423C 0000000000000000 003C4289A195423C")
950 RETURN
```

★僕は，弟にとてもよく似ているが，弟は僕にはぜんぜん似ていない。どうしてだろう。(神奈川県小田原市・橋詰大造11才)……【影：おいおい，弟は１人だけじゃないんだろう。こんな問題で私に勝てると思うなよ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ドラスピがついにX1に登場!?

DRAGON'X' SPIRIT
(ドラゴン エックス スピリット)

ちろちん

●ストーリー●

兵士「大変です！王女が…王女様が…」

X君「リリーシャ様がどうかしたのか」

兵士「巨大なナマズにさらわれました」

X君「なに〜！ナマズだと〜!?」

●レッツ プレイ●

というわけで，巨大ナマズ「NAMAZOOM」を倒す戦いのはじまりです。自分(BLUE DRAGON)をジョイスティックで操作し，トリガ1でファイヤー発射。首は"Ⓟ"を取ると3本まで増え，敵にやられると減ります（1本のときにやられると自分を一つ失う)。

とにかくバンバン撃ち進むと，デカキャラの登場です。うまいこと倒してください。それで，全3面クリアするとエンディングとなります。

◀《写真1》タイトルで三つのモードから選んでスタート

◀《写真2》デモを見てほしい。かっこいい〜

◀《写真3》とにかくひたすら撃ちまくれ！ドヒャー

◀《写真4》ほら、ちゃんと三つ首にもなるんだぞ

◀《写真5》でたな、デカキャラ。頭が弱点だ

●入力&実行●

リスト1を入力，セーブ，同様

《第1表》マシン語エリア

メイン…………&HE000〜&HECDF
ワーク…………&HD800〜&HDE67
(NEW FM音源ドライバー……&HEDC8〜&HFEFF)

《第2表》変数表(リスト2)

M…モード(0=EASY, 1=NORMAL, 2=DIFFICULT)
R…ラウンド
D…自機の残り
F…生死フラグ（0＝生，1＝死)

《リスト1》マシン語，PCG定義等のプログラム・リスト

```
1000 '||||||■■■■[[[  DRAGON 'X' SPIRIT DATA  ]]]■■■■||||||
1010 '
1020 CLEAR &HE000:CLS 4:OPTION SCREEN 2
1030 '-----[[[ ﾏｼﾝｺﾞ SET ]]]-----
1040 PRINT "Now Machine Language Writing !!!":AD=&HE000
1050 FOR I=132 TO 235:READ A$:MEM$(AD,32)=HEXCHR$(A$)
1060 A=0:FOR J=1 TO 32:A=A+PEEK(AD):AD=AD+1:NEXT
1070 READ A$:IF A$=RIGHT$(HEX$(A),2) THEN NEXT:GOTO 1090
1080 PRINT I*10;"ｷﾞｮｳｶﾞ ｵｶｼｲﾖ! Check ｼﾃﾈ!!":BEEP:END
1090 '-----[[[ BGM DATA SET ]]]-----
1100 PRINT "Now BGM DATA Writing !!!":DIM A%(4,10)
1110 IF MEM$(&HF200,3)=HEXCHR$("C375FC") THEN 1140
1120 POKE &HF200,201,0,201,0,0,201,0,0,0,0,201
1130 POKE &HECD6,201:POKE &HE6BA,20
1140 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:A$=USR2("0")
1150 FOR T=0 TO 3:FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 10
1160 A%(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
1170 A$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT
1180 FOR T=&H31 TO &H35:A=1:READ A$
```


★もう少し短いプログラムを載せてほしいと思います。(群馬県伊勢崎市・栗原正樹15才)……【影：10 PRINT"影さんステキbyつぐ美"; GOTO 10。載せたぞ。編：短くていいプログラムお待ちしております。】

にリスト2を入力，セーブ。できたら，**リスト1**，**2**の順に実行してください。

リスト1の実行時間は1分ちょいです。

●プログラムについて●

シューティングはスピードが命…ですからメインをマシン語で組みました。そのせいでリストが長くなり，仕方なく2本にわけました。

リスト1はマシン語, BGM, PCGデータの書き込みをしています。**リスト2**はオープニングやエンデ

```
1190 REPEAT:A$(A)=A$:A=A+1:READ A$:UNTIL A$="*"
1200 FOR I=1 TO 5:A$=USR2(CHR$(T)+A$(I)):NEXT I,T
1210 '-----[[[  PCG DATA SET  ]]]-----
1220 PRINT "Now PCG DATA Setting !!!":DEFUSR0=&HECE0
1230 FOR I=24 TO 255:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
1240 A$(0)=STRING$(8,0):A$=CHR$(&H55):B$=CHR$(&HAA)
1250 A$(1)=STRING$(4,A$+B$):A$(2)=STRING$(4,B$+A$)
1260 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:C=&HA0+X+Y*8
1270 A$=A$(Y AND 1)+A$((Y AND 2)/2)+A$((Y AND 4)/4)
1280 B$=A$((X AND 1)*2)+A$(X AND 2)+A$((X AND 4)/2)
1290 C$=USR0(A$+B$):DEFCHR$(C)=LEFT$(C$,24):NEXT X,Y
1300 FOR I=1 TO 17:READ A$,B$,C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$+B$+C$):NEXT
1310 PRINT "DATA SET ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ｡":BEEP:END
1320 '-----[[[  ﾏｼﾝｺﾞ DATA  ]]]-----
1330 DATA 1803C307E1F5E57E3205D8C6303206E1AF3206D83238D82107D81108D801DB00,0A
1340 DATA 3600EDB0CD59EC00CD97E6CD6BE6CDC1E6CD65E7211110CD55E6EB2100E10107,19
1350 DATA 00EDB0CD79E6CDB8E63A38D8FE8038DBCDE2E03A06D8B7203FCDB8E62103D835,68
1360 DATA 20EE23352 0EACDD6ECDD2139D81106000605DD7E00B72807FA7FE0DD3600F0DD,AA
1370 DATA 1910EFCDE2E03A06D8B7200CCDB8E62103D834F269E0183FCD59EC0026FFCDBB,8E
1380 DATA E6CDD6EC3E4F3238D82101D8352335DD2100D83A38D8E60211EAE928031103EA,E0
1390 DATA CDD0E9CD79E6CD1CECE603CC50ECCDB8E62138D83520DCCD59EC003A06D8E177,C7
1400 DATA F1C9CD6BE6CDC1E6CDC7E7CDD9EACD82EBCD2EEBCD65E7CD76E9CD0AEBC379E6,A0
1410 DATA 524F554E442020F5E53A05D887876F87856F260011B0E21911E3D8010C00EDB0,09
1420 DATA DD21E3D83A38D8E6032003DD340BCD6BE6CDC1E63E10DD960B2843878787875F,6F
1430 DATA 16003A05D86A67191155E219EBCD63E1CD65E7CD79E6CDB8E618C53A05D81155,7E
1440 DATA E28257DD6E01DD6602CD55E6DD7E0B0600EB0E10EDB0EB0E18093D20F4C9CD6B,D2
1450 DATA E6CDC1E6CD17E2CDE0E2CD5BE1CD65E7CDAEE9CD79E63AE3D8B7280C3A06D8B7,10
1460 DATA C298E0CDB8E618D62157D81158D8018B003600EDB0CDD6ECCD1CECE603CC50EC,D8
1470 DATA DD21E3D8FD2139D81106000605FD7E00B72021CD1CEC1F381BFD3600F4E60FDD,BD
1480 DATA 8601D602FD7701CD1CECE60FDD8602D602FD7702FD1910D5CD6BE6CDC1E6CD5B,06
1490 DATA E1CD76E9CD65E7CD79E621E3D834FAD7E0CDB8E6C3B8E1CD10E83A05D8875F16,B2
1500 DATA 00214CE2195E23666B1139E2D5DD21E3D83A38D8DDA603C0E9CD1CECE603C0DD,48
1510 DATA 7E01C60D6FDD7E02C60667C3E7E854E26CE2A2E23AECD8DD860232E5D8D605FE,16
1520 DATA 0FD83AECD8ED4432ECD818EB3AEDD8B72013CD54E23A02D8D605DD9602FE03D0,30
1530 DATA DD360A01C9DD860132E4D8D605FE0AD83AEDD8ED4432EDD8FEFF28E9DD360A00,46
1540 DATA 18E33AEDD8DD860132E4D8D605FE0ADA54E23AEDD8ED4432EDD818E996050C07,15
1550 DATA 000C06030301000196050C01000706030301000196050C030000060303010101,90
1560 DATA 3AE4D8DD86056F3AE5D8DD860667FD2107D8110300060FFD7E00B7282CFD7E01,BC
1570 DATA 95DDBE073023FD7E0294DDBE08301ACD59EC03FD7E00D61028023E10FD77003A,24
1580 DATA E3D8D601380332E3D8FD1910CA3A01D8DD9601D604FE0C30113A02D8DD9602D6,B5
1590 DATA 04FE0630053E013206D82A01D8CDB8EBDD21E3D8C92020202020202020202020,E1
1600 DATA 2020202020202020202020202020202020202020202020A120202020A4A42020,89
1610 DATA 202020A1202020A1A92020A4A4A4A42020A9A120202020A1A1A9ACA4A6A6A4AC,5C
1620 DATA A9A1A12020202020202020ACA4A6D6C6C4A4AC20202020202020A4A4A6D6C6C4A4,43
1630 DATA A4202020202020A12020A4A4A6D6C6C4A4A42020A1202020A1A9ACA4A6C6C6C4A4,30
1640 DATA ACA9A12020202020A1A9ACA4A6C4A4ACA9A1202020202020202020A4A4C4A420,24
1650 DATA 20202020202020202020A4C420202020202020202020202020202020A4A42020,30
1660 DATA 202020202020202020203A9F8F3A2020202020202020202020202091EAEC9120,9A
1670 DATA 2020202020202020202020209F8F202020202020202020202020202021202020,EF
1680 DATA 2020202020202020202020202120202020202020202020202020202021202020,02
1690 DATA 20202020202020202020692021206920202020202020202020202020207C207C2020,4B
1700 DATA 20202020202020202020207F497F2020202020202020692020202020201C491D2020,52
1710 DATA 202069202020492069201C1C491D1D2069204920203D1C2049201CA549A51D20,B6
1720 DATA 49201D3D2020209F1C201CA549A51D201D8F202020202020209F2A1C491D2A8F,7A
1730 DATA 20202020202020202020209F498F20202020202020202020202020207C202020,73
1740 DATA 2020202020202020202020EC7CEA2020202020202020202020207C207C2020,AA
1750 DATA 2020202020202020202020EB83E92020202020202020202020202020A6A62020,03
1760 DATA 2020202020202020202020A6D6D6A6202020202020202020C6202020C6C62020,6A
1770 DATA 2020C6202020202020C62020A4A4A4A42020C6202020202020A4A4D6A4A4D6A4,02
1780 DATA A420202020202020A4A4A4D6A4A4D6A4A4A4202020202020A4A4D6A4A4A4A4D6,94
1790 DATA A4A42020202020A4A4A4D6D6A4A4D6D6A4A4A42020C620A4A4A4A4D6A4A4D6A4,AE
1800 DATA A4A4A420C6C6C6A4A4E1A4A4A4A4A4A4E1A4A4C6C620C6C7A4A4A4A4A4A4A4A4,E1
1810 DATA A4A4C7C6202020C7C4C4A4A4A4A4A4A4C4C4C720202020C75656C4C4C4C4C4C4,36
1820 DATA 5656C720202020C7A2A2565656565656A2A2C720202020C7A2A2A2A2A2A2,E2
1830 DATA A2C72020202020202020DFDFDFDFDFDFDF20202020F5D57D8787856F5C260054,E0
1840 DATA 2929291911F0D819D1F1C921F0D811F1D80177053620EDB0C921BDD90100303E,33
1850 DATA 19161E5E23ED59031520F81E0A19EB094D44EB3D20EBC90100301E19161E3E20,00
1860 DATA ED79CBA03E27ED79CBE0031520F0210A00094D441D20E5C92180102B7CB520FB,47
```

```
1870 DATA C92107D8110300060FAFBE28092335352BF2D6E636001910F101071CED4905ED,92
1880 DATA 78E63F04ED793E0EED7905ED782F4F2A01D87DCB39DE00CB39CE00FE063805FE,14
1890 DATA 1B30016F7CCB39DE00CB39CE00FE053805FE213001672201D8EB2A36D86579E6,C4
1900 DATA 026F2236D8B7C8BCC81D3A00D80E103D280C0C3D28080DCD3FE714CD3FE71421,17
1910 DATA 07D8060FAFBE280623232310F8C97123732372D9083E9232EFD801081CED4905,6F
1920 DATA ED4908D9C9CD33EC2A01D8CD55E6EB3A00D84F87814F060021AFE7090E03EDB0,EE
1930 DATA 21250019EB2138D8347E21BBE7E604280321C1E73E02CD18EB2107D8060F7E23,94
1940 DATA B7280A5E23562BEBCD55E677EB232310EDC92001200203040506070809 0A200B,EE
1950 DATA 200C0D0E200F20CD10E8CD86E83A38D8E607C02139D81106000603AFBE280419,91
1960 DATA 10FAC9CD1CEC4FE630C879E6034F3A05D83D8781E5EB876F87856F01A9EA0901,C1
1970 DATA 0600EDB0CD1CECE61FC602E1232377C93A38D81FD8DD2157D81107000614DD7E,A7
1980 DATA 00FEFF2856DD6E02DD6603DD4E067DBC3825DD7E00DD86043DFE2830433CDD77,FD
1990 DATA 0079844F9538314FDD7E01DD8605FE23302EDD77011821DD7E01DD8605FE2330,7F
2000 DATA 1FDD770179854F94380E4FDD7E00DD8604FE28300BDD7700DD7106DD19109FC9,23
2010 DATA DD3600FF18F5DD2139D80605C5DD3405DD7E00B7281DFAB3E8876F26001197EA,AE
2020 DATA 195E23666B11BCE8D5DD5E01DD5602DD7E05E9010600DD09C110D1C9DD7301DD,35
2030 DATA 72027BFE1E300A7AFE233005CDD7E818E2DD36000018DCCD1CECE60FC0DD6E01,78
2040 DATA 2C2CDD66022424FD2157D811070006143EFFFDBE002805FD1910F7C9ED5B01D8,90
2050 DATA 141C7A943802243DCD31E9FD7400FD7702FD7204677B9538022C3DCD31E9FD75,8D
2060 DATA 01FD7703FD7205BC30017CCB3FFD7706C91600B7C81601F016FFED44C9E603C0,F6
2070 DATA 1CC9E607C03A01D83DBB1C30021D1D3A02D83DBAC814D01515C91FD81C1FD814,ED
2080 DATA C91FD81C1FD815C91CC91D7BFE12D01DC9FE07D01CC9DD2139D80605C5DD7E00,E8
2090 DATA B7280CFA99E9DD5E03DD5604CDD0E9010600DD09C110E51815DD3400DD7E00E6,84
2100 DATA 0211EAE928031103EACDD0E918E12157D806147EFEFF2811235E2B57EBCD55E6,A2
2110 DATA 3A38D8E601C6E077EB1107001910E4C9DD6E01DD6602CD55E63E050600EB0E05,07
2120 DATA EDB0EB0E23093D20F4C92020A6202020A6B6A620A6B6D6B6A620A6B6A6202020,54
2130 DATA A6202020A6B6A620A6B6D6B6A6B6D6B6D6B6A6B6D6B6A620A6B6A62020772077,82
2140 DATA 209E9B569E9B9594A195949C9C499D9D206F566F20569B209E569CE6CFE79D9E,82
2150 DATA CFCDCF9B419DCF9C41206FFD6F20209976982091ECAFEA9191AFADAF919C9291,25
2160 DATA 929D20204D2020202091202091E6C7E79195C7C5C7949C9D7C9C9D2020562020,03
2170 DATA 20A6D6A620A6D6B4D6A6A2B4B6B4A220A2B4A2202020A220203DE942E95AE961,BF
2180 DATA E968E96AE971E96AE90100001CEA0002000035EA000300004EEA000400004EEA,D9
2190 DATA 0005000067EA00061D0080EA0007000035EA00081D0080EA003A34D8B728133A,0A
2200 DATA 38D8E603C03A34D83CFE1F3801AF3234D8C93A03D83CC03A04D82E01A5C8CD1C,F3
2210 DATA ECE60FC60A672234D8C92A34D8CD55E6EB2125EB3E0306000E03EDB0EB0E2509,85
2220 DATA EB3D20F4C9E6CFE7CF50CF9FCF8FDD2139D816000605DD7E00B7283FFA7BEBDD,72
2230 DATA 6E01DD6602FD2107D81E030E0FFD7E00B72823FD7E0195FE05301BFD7E0294FE,DA
2240 DATA 053013DD3600F0CD50ECFD7E00D61028023E10FD7700FD190D20D21E06DD1910,E0
2250 DATA B5C92A01D8DD2139D81106000605DD7E00B72820FAB4EBDD7E01C60495FE0730,95
2260 DATA 13DD7E02C60394FE0530093E013206D8DD3600F0DD1910D6DD2157D81E070614,A3
2270 DATA DD7E00FEFF2815943D2011DD7E0195FE0330093E013206D8DD3600FFDD1910E0,09
2280 DATA 3A06D8B72811CD59EC053A00D83DB7C83200D8AF3206D83A34D8C60295FE06D0,2D
2290 DATA 3A35D8C60294FE06D0AF3234D83A00D83CFE04D03200D8CD59EC04C9D92A31EC,8D
2300 DATA 5D54292929ED52115713192231EC7CD9C917EE3AEFD8B7C8C60A32EFD801001C,C7
2310 DATA ED4905ED79B7C001081CED4905ED79C908CD1CECE6013C1807D908E17E23E5D9,E7
2320 DATA E5C5876F878787954F06002182EC09AF4E23061CED7905ED493CFE0E38F208C1,D5
2330 DATA E1C90000000000000003E000000000000000000000000000282E001000001E000000,6C
2340 DATA 00000000322E001000001E000000096000000C82C00100000005000000096010000,C4
2350 DATA 002C00100000005050000096030000C82C00100000007003E14C35DF920C1DBC1DD,AF
2360 DATA 2118001906181AB612132310F9C92050726F6772616D6D6564206279204D2E4B,69
2370 '-----[[[  BGM DATA  ]]]-----
2380 DATA 3C0F00000000000000000300,1F0000080000000F000300,1F140C080A04000F000300
2390 DATA 1F0F00080F0A0000000000,1F0800080F000000000000
2400 DATA 3C0F00000000000000000300,1F0000010000000F000300,1F120E080100000002000000
2410 DATA 1F1500090F0A0002000000,1F0E00080F000003000000
2420 DATA 000F00000000000000000300,1F0C07090217030903 0000,1F070709013203050300 00
2430 DATA 1F0A0406021301000300 00,1E0106080100000103 0000
2440 DATA 390F00000000000000000300,1F0C050503180103000000,1F130E05021F000A000000
2450 DATA 1F110205022A0001000000,1F1F0206000002010000 00
2460 DATA "X6T150Q8O1L16P3V14R2R1R2R1@1G8@0D8@1GGGGL8 [0|:7@0DD@1G@0D:|DD@1"
2470 DATA "L16GGGGL8|:7@0DD@1G@0D:|L16D@1G8@0DDDL8@1G@0D4D4D4D4GD16@1G@0D16"
2480 DATA "@1GRG@0DD|:3@0DD@1G@0D:|L16D@1G8@0DD8@1GG|:8@1GG@0D8D8:@1GG@0D8D"
2490 DATA "8@1GG@0D8:|D8L%16@1G@0DDD@1GGL8|:3@0DD@1G@0D:|D16@1G@0D16D@1G]",*
2500 DATA "X6Q8O3L8P3^0@3S220,9,15,70V11R2B1&B2A1&A2V15","[0|:B2.B16A16GF+."
2510 DATA "G.AF+.E.DB2.B16A16GA.A.<D>B4.R:|<C4D4E4F+4G.F+.EREF+DC2.E4D+1L16"
2520 DATA "|:F+8.ER8G8.F+R8AAG8F+8.ER8G8.F+R8AAG8B8.AR8<C8.>BR8<DDC8>:B8.AR"
2530 DATA "8<C8.>BR8<DDC8>:|B8.AR4L%16<C>BAB<CDE1&E2.(5E,3B)4>>L8]",*
2540 DATA "X6Q8O3L8P3^20@3S220.9.15.70V7R2R8B1&B2A1&A2V11",*
```

★CGのテクニックを秘伝してくれよ～(別に期待はせん)。なんとか載せてくれよ～(全然期待しとらん)。(岐阜県益田郡・門　辰昭13才)……【影：人の期待をうらぎるのも好きだが，うーん考えてみよう。編：やったね。】

ィング(これらはBug太郎さんのを拝借(はいしゃく)，アレンジ）等，その他の部分からなっています。

●最後に●

言い忘れていましたが，BGMを鳴らす場合，FM音源ボードとNEW FM音源ドライバーが必要です。

それでは，またお会いする日まで……。

★参考にしたゲーム
87年10月号PC-8001用
「DRAGON“N”SPIRIT」
by Bug 太郎

```
2550 DATA "X6T170Q801L%16P3V14 [0@0D4D4D4D4|:3D&DD:|@1GGG|:4@0DRD@1G4@0DRD@"
2560 DATA "1G4@0DRD@1G4G4G4:||:4@0D4D4D4D4D&DDDDD:@1L%32GGGL%16:|D&DD@1G4@0"
2570 DATA "DDD@1|:7G&GR:|@0DDD@1|:7G&GR:|]","","",*
2580 DATA "X6Q802L%16P3V14@2 [0A1&A1|:4AAA<E4>AAA<D4>AAA<E4F4G4>:|<|:E1&E2E"
2590 DATA "8.F8.G8F1&:F2A8.G8.F8:|F2C4D4>|:AAA<C>AA<D>AA<E>AA<F>AA<E>AA<D>A"
2600 DATA "A<C>AA:|]",*
2610 '-----[[[  PCG DATA  ]]]-----
2620 DATA 103838103838387C,0000282844440000,103838387C541038,0001010001010100
2630 DATA 0000010102020000,0001010103020000,82C7C782C7C7C7EE,0000454528280000
2640 DATA 82C7C7C7EFAA82C6,0000000000000000,0000000080800000,0000000080800000
2650 DATA 040E0E040E0E0303,00000A0A11110000,040E0E0E1F170300,103838103838FFFF
2660 DATA 0000282845450000,103838387D5593FE,40E0E040E0E08080,0000A0A010100000
2670 DATA 40E0E0E0F0D08000,00071F3F7F7EF840,0000000000000000,00071F3D7D7AF840
2680 DATA 7CFFFFFFFF7C7C3C,1010001010001000,547DFFFFFF7C7C3C,00C0F0F8FCFC3E04
2690 DATA 0000000000000000,00C0F0787CBC3E04,3C18183830101008,0000000000000000
2700 DATA 3C18183830101008,000F3F7F7FF84000,0000000000000000,000F3F7D7BF84000
2710 DATA 7CFFFFFF7D7C7C78,1010001010001000,547DFFFF7D7C7C78,00E0F8FCFC3E0400
2720 DATA 0000000000000000,00E0F87CBC3E0400,7830303818101020,0000000000000000
2730 DATA 7830303818101020,0000000028100010,387C7C7C38381010,387C381010000000
2740 DATA 0000000000442810,387CFEFE7C7C3810,387C385438100000
```

《リスト2》DRAGON“X”SPIRITのメイン・プログラム・リスト

```
1000 '||||■■■■■■■■■■■■[[[  DRAGON 'X' SPIRIT MAIN  ]]]■■■■■■■■■■■■||||
1010 '
1020 CLEAR &HD800:WIDTH 40:PALET 1,0:PALET 2,0:DEFINT A-Z:M=1
1030 DEFUSR0=&HF209:DEFUSR1=&HE000:DEFUSR2=&HE002:DIM TI(1000)
1040 '
1050 '||||■■■■■■■■■■■■[[[          TITLE          ]]]■■■■■■■■■■■■||||
1060 '
1070 RESTORE:CGEN 1:CLS:LOCATE 12,12:PRINT "Please wait !":SCREEN ,1
1080 LINE (30,0)-(39,24),CHR$(240),B:LINE (31,1)-(38,23),CHR$(161),BF
1090 FOR I=1 TO 17:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT #0,HEXCHR$(A$):NEXT I
1100 FOR I=1 TO 19:READ A$:FOR J=0 TO 3:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1110 FOR K=0 TO  7:LOCATE J*8+K,I:IF (A AND 2^(7-K)) PRINT CHR$(240)
1120 NEXT K,J,I:LOCATE 1,22:PRINT "PUSH BUTTON TO GAME START !"
1130 LABEL"TITLE"
1140 SCREEN ,1:GET@ (0,0)-(39,24),TI:SCREEN ,0:PUT@ (0,0)-(39,24),TI
1150 REPEAT:K=K MOD 5+2:COLOR K:LINE (0,1)-(29,19),"",BF
1160 UNTIL STRIG(1):COLOR 7:WHILE STRIG(1):WEND
1170 '
1180 DATA 32,2,"445241474F4E",34,3,"275827",32,4,"535049524954"
1190 DATA 31, 7,"9A524F554E449097",31, 8,"9120202020202091"
1200 DATA 31, 9,"9990909090909098",31,11,"9A4C454654909097"
1210 DATA 31,12,"9120202020202091",31,13,"9990909090909098"
1220 DATA 33,15,"01",32,16,"08090A",33,17,"0B",32,22,"4279"
1230 DATA 36,18,"01",35,19,"0C0D0E",36,20,"0F",35,22,"4D2E4B"
1240 DATA E718E648,54A50968,573D6978,54A52958,E4A4E648,00000000,007CF800
1250 DATA 00225000,00112000,00088000,00244000,00522000,00F9F000,00000000
1260 DATA 3B9DE770,42489220,3388E220,0A089220,721C9720
1270 '
1280 '||||■■■■■■■■■■■■[[[          SELECT          ]]]■■■■■■■■■■■■||||
1290 '
1300 RESTORE 1400:CGEN 0:LINE (8,7)-(20,13)," ",BF
1310 FOR I=1 TO 4:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT I
1320 FOR I=0 TO 2:IF I=M THEN CREV 1 ELSE CREV 0
1330 LINE (10,I*2+9)-(18,I*2+9),"":NEXT I:CREV 0
1340 S=STICK(1):T=STRIG(1):IF (S+T)=0 THEN 1340
1350 S=(S=8)-(S=2):IF (M+S<0)+(M+S>2) THEN 1340
1360 M=M+S:PAUSE 1:IF T=0 THEN 1320
1370 FOR I=0 TO M:READ M1,M2,M3:NEXT I
1380 POKE &HE7DA,M1:POKE &HE814,M2:POKE &HE8DB,M3
1390 '
1400 DATA 8,7,"MODE SELECT !",12,9,"EASY",11,11,"NORMAL"
1410 DATA 10,13,"DIFFICULT",3,216,15,3,0,15,4,0,7
1420 '
1430 '||||■■■■■■■■■■■■[[[          DEMO          ]]]■■■■■■■■■■■■||||
1440 '
1450 RESTORE 1600:CONSOLE ,25,,30:LOCATE 0,24:COLOR 2:D$="1F1D1D1D1D"
1460 FOR I=0 TO  3:READ A$,B$,C$:A$(I)=HEXCHR$(A$+D$+B$+D$+C$):NEXT I
1470 FOR I=0 TO 28:PAUSE 1:IF I<23 THEN PRINT:GOTO 1490
1480 PRINT SPC(35-I);STRING$((I-20)*2,CHR$(128+(30-I)))
1490 NEXT I:LINE (0,20)-(9,20),"▬":LINE (20,20)-(29,20),"▬"
1500 COLOR 5:LOCATE 14,15:PRINT A$(0):PAUSE 15
1510 FOR I=1 TO  3:PAUSE 3:LOCATE 14,15:PRINT A$(I):NEXT I
1520 LOCATE 14,14:PRINT "|":PAUSE 8:COLOR 6:READ S1$,S2$
1530 FOR I=0 TO 13:SOUND I,VAL("&H"+MID$(S1$,I*2+1,2)):NEXT I
1540 FOR I=1 TO  6:LINE (RND*7+11,0)-(14,13),"◆":NEXT I
1550 PAUSE 4:COLOR 7:CONSOLE ,18,,30:CGEN 1:CLS:LOCATE 0,7
1560 FOR I=0 TO 10:READ A$:PRINT TAB(8);HEXCHR$(A$):NEXT I
1570 FOR I=0 TO 13:SOUND I,VAL("&H"+MID$(S2$,I*2+1,2)):NEXT I
1580 FOR I=1 TO  6:PAUSE 7:PRINT:NEXT I:CONSOLE:CGEN 0
1590 '
1600 DATA 20E12020,2887A120,2088889F,20E12020,3C87A190,20888820
1610 DATA 91E12020,DF87A120,20888820,DFE12020,20872920,20888820
1620 DATA 000E000000000F36100000001E00,2D0200000001E07100D00000A0E
1630 DATA 2020202020AD2020202020202020,2020202020ADD6ADD62020202020
1640 DATA 20202020ADA9D6ADD6AD20202020,2020ADADA9A99FAD8FA9ADAD2020
1650 DATA 20ADACA9A9AC9CAD9DA9A9ACAD20,ADACA7A9ACA7ADADADACA9A7ACAD
1660 DATA 20A7A1A1A7A9A1AD20A7ACA1A720,20A1A12020A1A1202020A7A1A120
1670 DATA 20A12020A1A120202020202020A120,2020202020A120202020202020202020
1680 DATA 202020202020A12020202020202020
1690 '
1700 '||||■■■■■■■■■■■■[[[       GAME MAIN LOOP       ]]]■■■■■■■■■■■■||||
1710 '
1720 R=1:LABEL"CONT":D=3
1730 LABEL"LOOP1":LOCATE 35,12:PRINT D:POKE &HD800,1,25,18
1740 LABEL"LOOP2":LOCATE 35, 8:PRINT R:POKE &HD803,196,9
1750 A$=USR("P11100000"):F=USR1(R):A$=USR("S")
1760 IF F THEN D=D-1:IF D THEN "LOOP1" ELSE "GOVER"
1770 A$=USR("P00011000"):F=USR2(R):A$=USR("S")
1780 IF F THEN 1760 ELSE "CLEAR"
1790 LABEL"GOVER":LOCATE 4,12:PRINT "G A M E  O V E R  ! !"
1800 PAUSE 40:IF STRIG(1) THEN "CONT" ELSE "TITLE"
1810 LABEL"CLEAR":LOCATE 7,12:PRINT "ROUND";R;"CLEAR !!"
1820 PAUSE 30:R=R+1:IF R<4 THEN "LOOP2"
1830 '
1840 '||||■■■■■■■■■■■■[[[          ENDING          ]]]■■■■■■■■■■■■||||
1850 '
1860 RESTORE 1970:CONSOLE ,25,,30:LOCATE 0,24:COLOR 1
1870 FOR I=1 TO 45:PAUSE 2:PRINT:IF I<25 OR I>34 THEN 1890
1880 READ A$,B$:PRINT TAB(5);HEXCHR$(A$+B$);
1890 NEXT I:LINE (4,4)-(4,13),"|":LINE (25,4)-(25,13),"|"
1900 LOCATE 4, 3:PRINT "┌";STRING$(20,"─");"┐"
1910 LOCATE 4,14:PRINT "└";STRING$(20,"─");"┘":COLOR 7
1920 LOCATE 6, 1:PRINT "CONGRATULATIONS !":CONSOLE 16,9,3,27
1930 FOR I=1 TO 7:READ A$:PRINT A$:NEXT I:CONSOLE
1940 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LINE (4,3)-(25,14),"",BF:PAUSE 1:NEXT I
1950 IF STRIG(1) THEN "TITLE" ELSE 1950
1960 '
1970 DATA A5A5A520202020209F,9F9F9FE720202020202020,DFDFA5A5A5A520202020
1980 DATA 88209B8720202020202020,A5A5DFDFDFA5A5A5A520,88209D8F20202020202020
1990 DATA 2020A5A5A59E90909B20,888F9120A5A520202020,202020209E9D202091E6
2000 DATA 7E9BE67EE7A5DFDFA5A5,2020209E9D209D9D9D9E,9CE6209F8720A5A5A5A5
2010 DATA 20209D9E909B715E5E91,209F8787877CA5A5A5A5,9E9D9D91E19B20909D9C
2020 DATA 20882020208889202OA5,9D9D209C919C909B9020,8F2020202088892O2020
2030 DATA 202020E69C909090208F,2020208F8F7C2046696E
2040 DATA "NAMAZOOM'S AMBITION WAS","CRUSHED BY THE BRAVE"
2050 DATA "ATTEMPTS OF THE WARRIOR","'X'KUN AND BLUEDRAGON TO"
2060 DATA "RESCUE PRINCESS RILICIA","FROM THE HANDS OF HER"
2070 DATA "CAPTORS. [ PUSH BUTTON ]"
2080 '
2090 ' MESSAGE ··· 'WAJIKOSAN 「BAITO」 GANBATTERU ?' Written by M.KANEKO
```


★僕の学校には98のプログラムをキーを押しただけで暴走させた強者がいる。あだ名は影です。(栃木県下都賀郡・遠藤貴之15才)……【影：昔私の使っていた必殺技で，暴走させて高得点を取るというのがあったな。】

X1turbo Zシリーズ(CZ-8FB03)用

コンピュータとのバトルゲーム

ALIX

アリックス

浪越 孝宏

★STORY

「モビルスーツ4機高速接近中！ジオン軍所属のものと思われる！」

「グレイファントムを中に入れろ！スカーレット隊　発進！」

「スカーレット隊，全滅！」

「Gルームの状況は！マッケンジー中尉を呼べ！」

「いません！」

「しかたがない君がいってくれ」

というわけで偶然そばにいた君がALIXに乗って戦うことになりました。

★プログラムの入力について

このプログラムでは矢印を使っていますが，Z-BASICでは矢印が使えないのでつぎのようにしてください。

まずX1-BASICを立ちあげる。つぎにプログラムの1020行を打ち込んだあとセーブする。

そして，Z-BASICを立ちあげて，ドライブ1にX1-BASICのディスクを入れ

DEVICE"1:0"↵を実行したあと，COPY"1:ファイル名"AS"0:"↵を実行し，そのファイルをロードしてから，続きを打ち込んでください。

かなりめんどくさいけど，つぎに自分でプログラムを作るときに，このファイルをロードして続きから作っていくと簡単に矢印がつかえます(ターボBASICでも可)。

★戦いかた

タイトルのときスペース・キー以外でキーボードかジョイスティックかを選びスペース・キーで決定します。

4で盾をだし6で攻撃準備になります。そのときさらに6を押すと攻撃します。8で敵との間合いをつめ，2ではなれます。

攻撃準備のとき攻撃されたり敵の盾に攻撃すると体力が減ります。敵は盾を攻撃しても体力が減らないけど，最初から2，3減ってます。

★最後に

ゲームらしいゲームを作ったのはこれがはじめてです。少しでも短くしようとしたら，きたなくなってしまいました。

キャラクターを作るのに苦労しました。ではさようなら。

《第1表》変数表

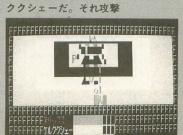
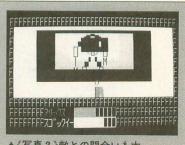
変数	内容
J1＄，J2＄，J3＄，J4＄	矢印
MY＄( )	自機のキャラクター
TK＄( )	敵のキャラクター
IT	間合い
PO	自機の状態
PP	敵の状態
RN	敵の動き
Y	敵の強さ
SY	敵の種類
B,M,W	バックのカラー
NA＄( )	敵の名前
HM	自機の体力
HT	敵の体力

▲《写真1》キーボードでもジョイスティックでも遊べる

▼《写真2》最初の敵，ケルククシェーだ。それ攻撃

▲《写真3》敵との間合いも大事だ。心してかかれよ

★ごめんなさい，影さんがトイレに立っている間に，出前のラーメンライスを食べたのは私です。(大阪市・ニューぺがさす14才)……【Dr.D：あれ，わしの特上ずしがないぞ？　影：ラーメンライスはやっぱりトロだね。ゲップ。】

ALIXのプログラム・リスト

```
10 KLIST0:WIDTH40,12,0,2:CLS4:CLR:KMODE0:KBUFOFF:DEFINTA-Z:CLICKOFF:IT=1
20 J1$="↑":J2$="↓":J3$="→":J4$="←":W=1:M=5:RANDOMIZE:Y=3:GH$=J2$:GOTO 550
30 '■■■■■■■■■◣ ALIX  by T.Namikoshi ◢■■■■■■■■■■■■■■
40 ' ────────────◆ メイン (ジキ) ◆──────────────
50 A=STICK(J):IF A=0 THEN 130
60 IF(A=6)*(PO=1)THEN 220
70 IF(A=6)*(PO=0)THEN PO=1
80 IF A=4 THEN PO=0
90 IF A=2 THEN IT=0:GOSUB 300
100 IF A=8 THEN IT=1:GOSUB 310
110 COLOR 2:CURSOR 15,6:PRINT MY$(PO)
120 '────────────◆ メイン (テッキ) ◆──────────────
130 RN=INT(RND(1)*Y)-1:IFRN=-1THEN180 ELSEIFRN>3THENRN=0
140 IF RN>1 THEN IT=RN-2:GOTO 180
150 IF RN=0 THEN PP=0
160 IF(RN=1)*(PP=1)THEN 210
170 IF(RN=1)*(PP=0)THEN PP=1
180 COLOR4:CURSOR 15,1:PRINTTK$(IT,PP,SY):IFM_STAT(7)=0THENM_PLAY(7)
190 GOSUB 330:GOTO 50
200 '────────────◆ コウゲキ ◆──────────────
210 COLOR4:CURSOR 15,1:PRINT TK$(IT,2,SY):GOSUB270:GOTO 180
220 COLOR2:CURSOR 15,6:PRINT MY$(2)      :GOSUB240:GOTO 110
230 '────────────◆ アタリ ハンテイ ◆──────────────
240 IF (IT=1)*(PP=0) THEN HM=HM-1:M_PLAY(6)
250 IF (IT=1)*(PP<>0)THEN 260 ELSE RETURN
260 M_PLAY(1):FORI=0TO2TPALET4,4080:TPALET4, 0:NEXT:HT=HT-1:RETURN
270 IF (IT=1)*(PO<>0)THEN 280 ELSE RETURN
280 M_PLAY(2):FORI=0TO5TPALET1,4080:TPALET1,15:NEXT:HM=HM-1:RETURN
290 '────────────◆ スクロール ◆──────────────
300 SWAP B,M:SWAP M,W:PALET3,B:PALET5,M:PALET7,W:RETURN
310 SWAP W,M:SWAP M,B:PALET3,B:PALET5,M:PALET7,W:RETURN
320 '────────────◆ スコア ◆──────────────
330 COLOR2:CURSOR8, 9:PRINT"アリックス  ";LEFT$((STRING$(HM,"■")+"□□□□□□□□□□"),10)
340 COLOR5:CURSOR8,10:PRINT NA$(SY) ;LEFT$((STRING$(HT,"■")+"□□□□□□□□□□"),10)
350 IFHM*HT<>0THENRETURN ELSEGOSUB370:COLOR5:M_STOP():IFHT=0THEN420 ELSE450
360 '────────────◆ クリア ◆──────────────
370 CLS0:FORI=0TO12:CURSOR0,5:PRINTCHR$(14);CHR$(15):NEXT:RETURN
380 '────────────◆ スペース キー ◆──────────────
390 COLORC:CURSOR 9,7:PRINT"HIT SPACE KEY!":A$=INKEY$:PAUSE1
400 IFA$=" "THENCOLOR7:RETURN ELSEC=C+1:IFC=8THENC=0:GOTO390 ELSE390
410 '────────────◆ カチ ◆──────────────
420 M_PLAY(5):CURSOR 12,5:PRINT"カッタゾー!":IF SY=3 THEN520 ELSESY=SY+1:Y=Y+1
430 CURSOR10,6:PRINT"NEXT BATTLE":GOSUB 390:GOTO 640
440 '────────────◆ マケ ◆──────────────
450 M_PLAY(4):CURSOR 10,6:PRINT"ヤラレター!":SY=0:Y=3:GOSUB 390:GOTO 640
460 '────────────◆ タイトル ◆──────────────
470 CLS4:LINE(72,30)-(212,56),PSET,2,BF:P=1:J=0
480 M_PLAY(5):PAUSE2:SYMBOL(72,32)," ALIX ",3,3,2,0,PRESET:COLOR5
490 CREVP:CURSOR13,8:PRINT#0"KEY BOARD":CREVJ:CURSOR13,9:PRINT#0"JOY STICK"
500 REPEATA$=INKEY$UNTILA$<>"":IFA$<>" " THENSWAPP,J:GOTO490 ELSE RETURN
510 '────────────◆ エンディング ◆──────────────
520 CLS4:SYMBOL(8,32),"アンタハ ツヨイ!",5,5,2,0,PSET:M_PLAY(3)
530 FOR X=0 TO3:CURSORX*8+3,4:PRINTTK$(1,1,X):NEXT:END
540 '────────────◆ ショキ ◆──────────────
550 TPALET4,0:CONSOLE0,12:CURSOR 12,5:COLOR5:PRINT"WAIT A MOMENT"
560 M_INIT():FORI=1TO7:M_ALLOC(I,150):M_ASSIGN(I,I):NEXT
570 FORI=1TO7:READA$:M_TRK(I,A$):NEXT:DIM TK$(1,2,3),MY$(2),NA$(3)
580 FORI=0TO7:GH$=GH$+J4$:NEXT:FORO=0TO3:FORP=0TO4:FORI=0TO1:FORJ=0TO2
590 READ A$:TK$(I,J,O)=TK$(I,J,O)+A$+GH$:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
600 FOR I=0 TO1:FOR J=0 TO 2:READ A$:MY$(J)=MY$(J)+A$+GH$:NEXT:NEXT
610 MY$(2)=MY$(2)+J1$+J1$+SPACE$(5)+J1$+J3$+"|"+J1$+J4$+"|"
620 FOR I=0 TO 3:READ A$:NA$(I)=A$:NEXT:GOSUB 470
630 '────────────◆ リプレイ スタート ◆──────────────
640 CREV:CLS4:PO=0:HT=7+INT(RND(1)*4):HM=10:GOSUB 300:M_PLAY(7)
650 LINE(8,16)-(311,127),PSET,5,BF:LINE(50,22)-(269,103),PSET,3,BF
660 LINE(85,27)-(234,83),PSET,7,BF:LINE(113,31)-(206,67),PSET,5,BF
670 LINE(134,34)-(185,55),PSET,3,BF:LINE(148,36)-(171,47),PSET,7,BF
680 COLOR 1:LINE(0,0)-(39,10),"F",B:LINE(1,8)-(38,9),"F",BF:GOTO110
690 '────────────◆ データ ◆──────────────
700 DATA "@1O3V13L20C","@66V15D","@13V12L20C8D8E8F8G8F8E8D8C3C3C1."
710 DATA "@2V10L40AGFEDC>BAG3","@3L40V10O6DEFEFGB2","@67O5V15L50E"
720 DATA "@14V12L18O2GRFRE|:2DRERDRRDCDERCRDE4EDC:|C5D7RFEDD5C7REDED4E7RFFE4C5"
730 DATA "   ｣､   ","   ｣､   ","   ｣､   ","   k^   ","   k^   ","   k^   "
740 DATA "  ▗|｡|▘ "," p▗|｡|▚ "," p▗|｡|▚ "," ▀■▒o▒■▀ "," ▀■▒o▒■▀ "," ▀■▒o▒■▀ "
750 DATA "  p▪^▪◆ ","   ▪^▪° "," |  ▪^▪° "," ▗◢■■◣╱╲","P▪ ◢■■◣▚","P▪ ◢■■◣▚"
760 DATA "   A A  ","   A A  "," |  A A  "," P ▒─▒□□","   ▒─▒  ","|  ▒─▒  "
770 DATA "        ","        ","        ","  ◢▁V▁◣╱","  ◢▁V▁◣ ","|  ◢▁V▁◣ "
780 DATA "  ▁▂▁▂▁ ","  ▁▂▁▂▁ ","  ▁▂▁▂▁ ","▂▂▃▂▂▃▂▂","▂▂▃▂▂▃▂▂","▂▂▃▂▂▃▂▂"
790 DATA "  ▄▀ ▀▀▒ "," m▪ ▀▀▒ ","   ▗▀▀▒ "," ▗▄▀▀■▒■","  ▄▀▀■▒■ ","  ▗▄▀▀■▒■"
800 DATA " m▪▗▔▚[]","  ▗▔▚▔| "," ▄▀ ▗▔▚▔|"," ■ ▗日 ┌o┐"," M ▗日▚▒▒"," ▗ ▗日▚▒▒"
810 DATA "  -- -- ","  -- -- ","m▪-- -- "," M■   ▁▀ ","  ■   ■ ","■ ■   ■ "
820 DATA "        ","        ","        "," --- ---"," --- ---","M--- ---"
830 DATA "        ","        ","        ","   ─   ","   ─   ","   ─   "
840 DATA "  ▪▀▀▪  ","  ▪▀▀▪  ","  ▪▀▀▪  "," ▄▄■■■▖ ","□▄▄■■■▖ "," ▄▄■■■▖ "
850 DATA "  ▗^▚□ ","  ▗^▚  "," ▪▗^▚  "," □ <日>  ","M  <日> □","□  <日> □"
860 DATA "  -   - ","  -   - ","  -   - "," M▄▀ ◢■◣ ","   ▄▀ ▚▄M","|  ▄▀ ▚▄M"
870 DATA "        ","        ","        "," ┌□  ╲_╱","  ┌□  □┐","M┌□  □┐"
880 DATA "   _°_  "," o _°_  ","   _°_  "," ┌┐ b┐ ┌┬","o┌┐ b┐ ┌┬"," ┌┐ b┐ ┌┬"
890 DATA " o ▪▀日▀▪ "," b▄ ▀日▀▪ "," o ▪▀日▀▪ "," └O(─)O┘","b└O(─)O┘"," └O(─)O┘"
900 DATA " _▗° ▚◆ ","  _▗° ▚_ "," b_▗° ▚_ ","o▄▀ ●T╱V╲","b▄▀ ●T● ■","o▄▀ ●T● ■"
910 DATA "        ","        ","        ","  ▞╮ ╲人╱","  ▞╮  ╭▚°","b ▞╮  ╭▚°"
920 DATA "        ","        ","        "," ▂▄● ●▄▂"," ▂▄● ●▄▂","b▂▄● ●▄▂"
930 DATA "┌─┐     ","   o    ","    o|  ","|   |   ","   ■▒   ","   ■人▒"
940 DATA "ケルククシェー","ハイゴックン","スゴックイー","ケンプハー "
```

★最近，久々にベーマガを買ったら，ゲッ！400円越してるじゃねーか。(静岡県榛原郡・ベーマガキック14才)……
【影：久々に買ったりするからだよ。続けて買ってたら時計の短針と同じで進んでいるのがわからないのに。】

X68000用

1人でも2人でもどうぞ

room tennis（ルーム テニス）

高橋　秀之

1人でも2人でも遊べるテニスゲームです。ジョイスティックを用意してください。

内　容

1プレイのとき

コンピュータと対戦します。もちろん，この場合は，スコアを競い合ってください。

画面構成は第1図のとおりです。

2プレイのとき

2人で遊びます。どちらかが3回ミスするとゲームセットとなります。

画面構成は第2図のようになっています。

操作方法

ジョイスティックのスティックで1プレイか2プレイかを選んで，トリガボタンでゲームがスタートします。

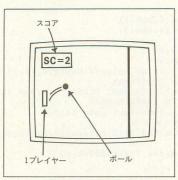
ゲーム中は，スティックの上下でパッドが動きます。うまくボールを打ち返してください。

苦労した点

ボールが壁にぶつかって，はね返るときの計算式に苦労しましたが，できはいかがなものでしょうか。

参考にしたもの

・ブロックくずし

★　★

《第1表》変数表

変数	内容
t	BGMのテンポ
f	雑用（1playか2playか）
S1	1プレイヤーの残り数
S2	2プレイヤーの残り数
X, Y	ボールの座標
Y1, Y2	1プレイヤーの座標
Y3, Y4	2プレイヤーの座標
n	雑用（壁の判定）
Z	雑用（プレイヤーの判定）
SC	スコア

《第1図》1 Play画面

《第2図》2 Play画面

◀《写真1》1人か2人かを選んでスタート

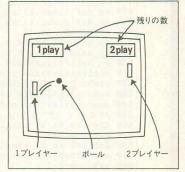
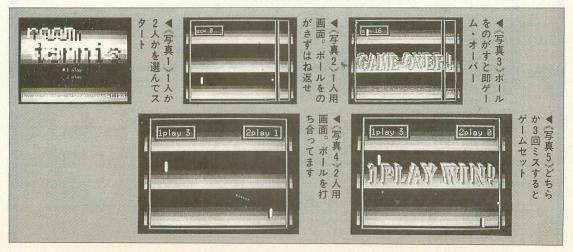
◀《写真2》1人用画面。ボールをのがさずはね返せ

◀《写真3》ボールをのがすと即ゲーム・オーバー

◀《写真4》2人用画面。ボールを打ち合ってます

◀《写真5》どちらか3回ミスするとゲームセット

★「働かざるもの喰うべからず」と，福沢さんが言っている。だから影さんももっと働け。（東京都昭島市・さぼりの帝王15才）……【影：福沢のおじさんを久しく見てないような気がするが…。編：働けばいいんですよ。】

room tennisのプログラム・リスト

```
10 /* <<<<< x68000  by HIDEYUKI TAKAHASHI  1989 3/17 >>>>>
20 screen 0,2,1,1:console,,0:color 2:m_stop()
30 /*<<< ヘンスウ >>>
40 int a,b,c,d,e,t,f,s1,s2,x,y,y1,y2,y3,y4,n,z,sc
50 /*<<< キャラクター >>>
60 dim char aaa(255)={0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,
70                    0,0,0,0,4,0,1,2,2,1,0,0,0,0,0,
80                    0,0,0,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
90                    0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
100                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
110                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
120                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
130                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
140                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
150                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
160                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
170                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
180                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
190                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
200                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
210                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0}
220 /*
230 dim char bbb(255)={0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
240                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
250                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
260                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
270                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
280                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
290                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
300                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
310                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
320                   0,0,4,4,4,4,1,2,2,1,0,0,0,0,0,0,
330                   0,0,0,4,4,4,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
340                   0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}
350 /*
360 dim char ccc(255)={0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,
370                   0,0,0,0,0,1,2,2,2,2,1,0,0,0,0,0,
380                   0,0,0,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
390                   0,0,4,4,4,1,2,3,3,2,1,0,0,0,0,0,
400                   0,0,4,4,4,1,2,2,2,2,1,0,0,0,0,0,
410                   0,0,4,4,4,4,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,
420                   0,0,0,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}
430 /*
440 sp_init():sp_disp(1)
450 sp_def(1,aaa,1):sp_def(2,bbb,1)
460 sp_def(3,aaa,1):sp_def(4,bbb,1)
470 sp_def(5,ccc,1)
480 sp_color(1,hsv(0,0,15),1)
490 sp_color(2,hsv(0,0,22),1)
500 sp_color(3,hsv(0,0,31),1):sp_color(4,hsv(0,0,1),1)
510 contrast(0):for i=0 to 2000:next
520 symbol(47,100,"HIDEYUKI TAKAHASHI PLASANT",1,1,0,255,0)
530 contrast(15):for i=0 to 10000:next
540 contrast(0):for c=0 to 2000:next:goto 1410
550 /*<<< ク゛ラフィック >>>
560 for i=0 to 30 :fill(0,a,500,a+10,b):a=a+10:b=b+1:next
570 a=0:b=0:c=2
580 for i=0 to 6  :box(5+a,5+a,250+b,250+b,c)
590 a=a+1:b=b-1:c=c+1:next
600 a=2:b=0:c=2
610 for i=0 to 6  :box(15 +a,20+a,90 +b,55+b,c)
620 if f=2 then    box(165+a,20+a,240+b,55+b,c)
630 a=a+1:b=b-1:c=c+1:next
640 a=212:b=14:c=2
650 if f=1 then for i=0 to 10:line(a,10,a,245,b):a=a+1:b=b+1:next
660 a=0:b=0
670 for i=0 to 15:contrast(a):a=a+1:for j=0 to 1000:next:next
680 y1=100:y2=111:y3=100:y4=111:x=120:y=120:d=3
690  if f=2 then locate 3 ,2:print"1play"s1
700  if f=2 then locate 22,2:print"2play"s2
710 if f=1 and s1=2 then goto 1340
720 if s1=0 then goto 1280
730 if s2=0 then goto 1310
740 t=70:m_play(4,5,6):m_tempo(70)
750 locate 10,8:print"play stat !":for i=0 to 15000:next
760 locate 10,8:print"           "
770  if f=1 then locate 3, 2:print"sc="sc
780 sp_move(1,30,y1,1):sp_move(2,30,y2,2)
790 if f=2 then sp_move(3,210,y3,3):sp_move(4,210,y4,4)
800 sp_move(5,x,y,5)
810 if stick(1)=8 then y1=y1-6:y2=y2-6
820 if stick(1)=2 then y1=y1+6:y2=y2+6
830 if stick(2)=8 then y3=y3-6:y4=y4-6
840 if stick(2)=2 then y3=y3+6:y4=y4+6
850  if y1<10  then y1=10 :y2=22
```

★12月号で，今年のOFコーナーに掲載されたハガキの都道府県別順位を発表してください。(北海道北見市・青山義市14才)……【影：えーと，北海道が1枚2枚…。東京が…。だめだ，これは読者のみんなにまかせた。】

```
 860  if y3<10  then y3=10 :y4=22
 870  if y1>220 then y1=220:y2=232
 880  if y3>220 then y3=220:y4=232
 890  if x<7   then m_stop():m_play(2):s1=s1-1:goto 680
 900  if x>231 then m_stop():m_play(2):s2=s2-1:goto 680
 910 if z=0 then x=x-d
 920 if x<32 and x>23   and y<y1+20 and y>y1-5 then z=1:m_play(1) :n=rand() mod
5
 930 if z=1 then x=x+d
 940 if x>205 and x<214 and y<y3+20 and y>y3-5 then z=0:m_play(1) :n=rand() mod
5
 950 e=e+1:if d<9 and e>170 then e=0:d=d+1:t=t+15:m_tempo(t)
 960 y=y+(n-2)*d/3 :if d>9 then d=9:m_tempo(200)
 970 if y<10  then n=4-n:m_play(3)
 980 if y>235 then n=4-n:m_play(3)
 990 if f=1 and x>200 then z=0:m_play(1):n=rand() mod 5:sc=sc+1:goto 770
1000 goto 780
1010 /*＜＜＜ タイトル ＞＞＞
1020 a=0:b=9:c=0:s1=3:s2=3:sc=0:t=70:cls:sp_off()
1030 for i=0 to 5 :fill(0,a,500,14+a,b):a=a+14:b=b+1:next
1040 for i=0 to 5 :fill(0,a,500,14+a,b):a=a+14:b=b-1:next
1050 for i=0 to 5 :fill(0,a,500,14+a,b):a=a+14:b=b+1:next
1060 for i=0 to 150: box(a,b,a,b,c)
1070 a=rand() mod 250 :b=rand() mod 250 :c=rand() mod 255
1080 next
1090 symbol(30,20,"room",5,5,0,0,0)
1100 symbol(30,60,"tennis",6,7,0,0,0)
1110 symbol(15,10,"room",5,5,0,255,0)
1120 symbol(15,50,"tennis",6,7,0,255,0)
1130 symbol(5 ,230,"No7 for x68000",1,1,0,250,0)
1140 symbol(95,230,"by HIDEYUKI TAKAHASHI 1989",1,1,0,250,0)
1150 symbol(110,150,"1 play",1,1,0,120,0)
1160 symbol(110,170,"2 play",1,1,0,120,0)
1170 contrast(15):a=15:b=0:y=153:m_play(1,2,3)
1180 sp_move(5,95,y,5):n=rand() mod 5
1190 if stick(1)=8 then y=153
1200 if stick(1)=2 then y=173
1210 if strig(1)=1 then m_play(4,5):goto 1230
1220 goto 1180
1230 if y=153 then f=1:goto 1250
1240 if y=173 then f=2:goto 1250
1250 for i=0 to 15:contrast(a):a=a-1:for j=0 to 1000:next:next
1260 sp_off():fill(0,0,500,500,0):goto 1500
1270 /*＜＜＜ エンディング！？ ＞＞＞
1280 a=0:b=50:m_play(7,8):for c=0 to 10
1290 symbol(10+a,100+a,"２ＰＬＡＹ ＷＩＮ！",2,4,0,b,0)
1300 a=a+1:b=b+1:next:goto 1370
1310 a=0:b=50:m_play(7,8):for c=0 to 10
1320 symbol(10+a,100+a,"１ＰＬＡＹ ＷＩＮ！",2,4,0,b,0)
1330 a=a+1:b=b+1:next:goto 1370
1340 a=0:b=110:m_play(7,8):for c=0 to 10
1350 symbol(10+a,100+a,"ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ！",2,4,0,b,0)
1360 a=a+1:b=b+1:next:goto 1370
1370 a=15:for i=0 to 7000:next
1380 for i=0 to 15:contrast(a):a=a-1:for j=0 to 1000:next:next
1390 goto 1410
1400 /*＜＜＜ ＢＧＭ ＞＞＞
1410 for i=1 to 8 :m_alloc(i,1000) :next
1420 for i=1 to 8 :m_assign(i,i)   :next
1430 m_trk(1,"t150o3q8v1518 @3|:200fdbgdafdafdafdbgd+cgdbgdafdbgdbg:|")
1440 m_trk(2,"t150o3q8v1218r@3|:200fdbgdafdafdafdbgd+cgdbgdafdbgdbg:|")
1450 m_trk(3,"t150o2q8v10@4518|:200a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>:|")
1460 m_trk(4,"v15l12o4@29fb<cdc&v12c")
1470 m_trk(5,"v15l12o3@29fb<cdc&v12c")
1480 goto 1020
1490 /*
1500 for i=1 to 8 :m_alloc(i,1000):next
1510 for i=1 to 8 :m_assign(i,i)  :next
1520 m_trk(1,"v15q8o6l16@54g")
1530 m_trk(2,"v15q8o1l8 @66g")
1540 m_trk(3,"v15q8o8l16@12d")
1550 /*
1560 m_trk(4,"@29q8v14o4l27f&f&f&f&fcfa<c>arfgrggrf&f&f&f&f")
1570 m_trk(4,"r16l16|:200dcdefefga8.<c>a8f8gagfd8c8d8.cd8> ")
1580 m_trk(4,"a8<dcdefefga8.<c>a8f8gagfd8c8d8.cd8r8<dcdef8e")
1590 m_trk(4,"dc8.>a<c8>f8<dcdef8edc+>agfd8r8:|")
1600 /*
1610 m_trk(5,"@29q8v14o4l27c&c&c&c&cacfffrcdrddrc&c&c&c&c  ")
1620 m_trk(5,"r16l16>|:200d8.a<d8e8f8.cf8c8g8.dg8f8d8.>a<d8")
1630 m_trk(5,">a8d8.a<d8e8f8.cf8c8g8.dg8f8d8.>a<d8a8b+8.f  ")
1640 m_trk(5,"b-8f8f8.cf8c8b-8.fb-8f8>a8<c+8d8r8:|")
1650 /*
1660 m_trk(6,"v8@45l16q8o1r2r3|:200a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>:|  ")
1670 m_trk(7,"t150@29l8v15o4q8ag+af+e+f+dddgggf+1@w2    ")
1680 m_trk(8,"t150@29l8v15o4q8f+e+f+dc+d>bbb<c+c+c+d1@w2")
1690 goto 560
```

X68000

★10月13日で15才になります。もしやこの日は13日の金曜で仏滅では!?ひぇ〜影さん助けて〜。(東京都杉並区・H・Iさん大好きドンパッ川合14才)……【編：もしや頭に666という数字があるとか？影：なら私の仲間だな。】

X68000用

モトスタイプの2人用バトルゲーム

SPACE（スペース） BATTLE（バトル）

永井　崇博

ナムコのモトスを参考に作りました。宇宙船同士が戦います。

遊びかた

まず，リストを打ち込み，バグを取ったらセーブします。ジョイスティックを2台用意しRUNします。すると，数秒後にタイトルが現れるので，画面の指示どおりに1PLAYERかまたは2PLAYERのボタンを押します。すると，ゲームがはじまります。

1PLAYERは左上の青い宇宙船，2PLAYERは，右下の黄色い宇宙船を動かしてください。しかし，宇宙船は，スピードがつくと，すぐには止まれないので，そういうときは，進行方向とは逆にレバーを操作してください。

相手の宇宙船に体当たりし，画面外に追いだしてください。できるだけ助走をしておいたほうが，遠くまで相手を飛ばせます。しかし，よけられたときのことも考えてスピードを調整しましょう。スピードをだしすぎると自滅してしまうことにもなりかねません。

勝負がつくと，勝者が画面中央に表示されます。そこで[Y]キーを押すとすぐにゲームができ，[N]を押すとタイトルにもどります。

改造のポイント

- スピードの最大値を変える(250行～280行，370行から400行の－8と8という値を変える)。
- 体当たりの強さを変える(500行から510行の1.2#や2を変える)。
- タイトルのボールなどの配置を変える（70行からのデータ文。なお，1が青，2が黄色の宇宙船，0が火花)。
- 効果音を変える（890行から930行のデータ文)。

苦労した点

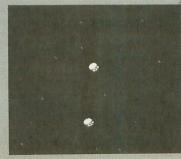
ある方法でぶつかるとキャラが重なって，操作できないまま，画面外にでてしまうことでした。しかしそれは，このプログラムの中に裏技としていれてあります。

ほかに苦労したことは，火花のアニメーションです。SIN，COSを使わずにまるい感じをだすのに苦労しました。

《第1表》変数表

変数	内容
X1, Y1, X2, Y2	宇宙船の座標
ZX1, ZY1, ZX2, ZY2	宇宙船の移動用
S1, S2	ジョイスティック用
KX, KY	火花の中心点

▲《写真1》タイトル画面。なかなかこってるね

▼《写真2》宇宙船同士のぶつかり合いだぞ

REPLAY AGAIN (Y/N)
PLAYER 2 WIN!

▲《写真3》画面外に相手を追いだしたほうの勝ち

★10月号の表紙のDr.Dがテープカットをしようとしているけど場所がちがっているよーん。(岐阜市・田村幸司15才)……【編：Dr.D，どうなんです？影：年だものねー。わかってやってよ。あうあう。Dr.D：コラッ!!】

SPACE BATTLEのプログラム・リスト

```
  10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*
  20 /*  初期設定／１９８９／８／２８／　ＳＰＥＡＣＥ　ＢＵＴＴＬＥ　／　永井
崇博    /*
  30 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*
  40 screen 0,3,1,1:sp_init():sp_on():sp_disp(1):SPRITE_SET():SPPALET_SET()
  50 int A,B,C,J,KX,KY,I,X1=50,Y1=50,X2=200,Y2=200,ZX1=0,ZY1=0,ZX2=0,ZY2=0,S1,S
2,HX1,HY1,HX2,HY2:str F:key 1,"WIDTH 96@M":key 2,"COLOR 3@M"
  60 int TAI(10,10)={
  70 /*
                      0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A
  80 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  90 0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,
 100 0,0,2,2,1,1,1,2,2,0,0,
 110 0,2,2,1,2,2,2,1,2,2,0,
 120 0,2,2,1,2,2,2,2,2,2,0,
 130 0,2,2,2,1,1,1,2,2,2,0,
 140 0,2,2,2,2,2,2,1,2,2,0,
 150 0,2,2,1,2,2,2,1,2,2,0,
 160 0,0,2,2,1,1,1,2,2,0,0,
 170 0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,
 180 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}
 190 HOSHI():m_init()
 200 for I=1 to 8:m_alloc(I,1000):m_assign(I,I):next:PLAYDATA_SET():TITLE()
 210 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*
 220 /* PLAYER 1 (ここからＭＡＩＮ)
        /*
 230 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 240 S1=stick(1)
 250 if S1=7 or S1=8 or S1=9 then{if ZY1>-8 then{ZY1=ZY1-2}else{}}else{}
 260 if S1=9 or S1=6 or S1=3 then{if ZX1<8 then{ZX1=ZX1+2}else{}}else{}
 270 if S1=1 or S1=2 or S1=3 then{if ZY1<8 then{ZY1=ZY1+2}else{}}else{}
 280 if S1=7 or S1=4 or S1=1 then{if ZX1>-8 then{ZX1=ZX1-2}else{}}else{}
 290 if S1=0 and ZX1>0 then{ZX1=ZX1-1}else{}:if S1=0 and ZX1<0 then{ZX1=ZX1+1}e
lse{}
 300 if S1=0 and ZY1>0 then{ZY1=ZY1-1}else{}:if S1=0 and ZY1<0 then{ZY1=ZY1+1}e
lse{}
 310 if (X1+ZX1)>255 or (X1+ZX1+7)<0 then{locate 9,9:color 1:print"PLAYER 2 WIN
!":REPLAY()}else{X1=X1+ZX1}
 320 if (Y1+ZY1)>255 or (Y1+ZY1+7)<0 then{locate 9,9:color 1:print"PLAYER 2 WIN
!":REPLAY()}else{Y1=Y1+ZY1}
 330 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*/*
 340 /* PLAYER 2
        /*
 350 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 360 S2=stick(2)
 370 if S2=7 or S2=8 or S2=9 then{if ZY2>-8 then{ZY2=ZY2-2}else{}}else{}
 380 if S2=9 or S2=6 or S2=3 then{if ZX2<8 then{ZX2=ZX2+2}else{}}else{}
 390 if S2=1 or S2=2 or S2=3 then{if ZY2<8 then{ZY2=ZY2+2}else{}}else{}
 400 if S2=7 or S2=4 or S2=1 then{if ZX2>-8 then{ZX2=ZX2-2}else{}}else{}
 410 if (X2+ZX2)>255 or (X2+ZX2+7)<0 then{locate 9,9:color 3:print"PLAYER 1 WIN
!":REPLAY()}else{X2=X2+ZX2}
 420 if (Y2+ZY2)>255 or (Y2+ZY2+7)<0 then{locate 9,9:color 3:print"PLAYER 1 WIN
!":REPLAY()}else{Y2=Y2+ZY2}
 430 if S2=0 and ZX2>0 then{ZX2=ZX2-1}else{}:if S2=0 and ZX2<0 then{ZX2=ZX2+1}e
lse{}
 440 if S2=0 and ZY2>0 then{ZY2=ZY2-1}else{}:if S2=0 and ZY2<0 then{ZY2=ZY2+1}e
lse{}
 450 /* /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
*/*/*/*/*/*
 460 /*  当たり判定
        /*
 470 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/**
 480 if abs(X1-X2)<14 and abs(Y1-Y2)<14 then{
 490 m_play(1,2):KX=(X1+X2+14)/2:KY=(Y1+Y2+14)/2:A=1:I=0:HX1=ZX1*1.2#
 500 HX1=(ZX1+sgn(ZX1)*2)*1.2#:HY1=(ZY1+sgn(ZY1)*2)*1.2#
 510 HX2=(ZX2+sgn(ZX2)*2)*1.2#:HY2=(ZY2+sgn(ZY2)*2)*1.2#
 520 ZX1=HX2:ZY1=HY2:ZX2=HX1:ZY2=HY1}else{
 530 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 540 /*火花表示
        /*
 550 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 560 if A=1 then{
 570 I=I+2
 580 sp_move(0,KX,KY-I,2):sp_move(1,KX+I/2,KY-I,2):sp_move(2,KX+I,KY-I/2,2):sp_
move(3,KX+I,KY,2):sp_move(4,KX+I,KY+I/2,2):sp_move(5,KX+I/2,KY+I,2):sp_move(6,KX
,KY+I,2)
 590 sp_move(7,KX-I/2,KY+I,2):sp_move(8,KX-I,KY+I/2,2):sp_move(9,KX-I,KY,2):sp_
move(10,KX-I,KY-I/2,2):sp_move(11,KX-I/2,KY-I,2)}else{}}
 600 if I=10 then{
 610 for I=0 to 11:sp_move(I,0,0,3):next:A=0}else{}
 620 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 630 /*宇宙船  表示
        /*
 640 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 650 sp_move(12,X1,Y1,0):sp_move(13,X2,Y2,1)
 660 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 670 /*星 ＭＯＶＥへ行く
        /*
 680 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 690 HOSHI_MOVE():goto 240/*(ＭＡＩＮ終わり)
 700 end
 710 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 720 /*星ＭＯＶＥ
        /*
 730 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 740 func HOSHI_MOVE()
 750 B=B+1:C=C+1:home(0,B mod 511,C mod 511)
 760 endfunc
 770 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 780 /*ＲＥＰＬＡＹ
        /*
 790 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 800 func REPLAY()
 810 m_play(3,4):locate 2,3:color 2:print"ＲＥＰＬＡＹ　ＡＧＡＩＮ！":locate 27
,3:color 1:print"(Y/N)"
 820 F="":F=inkey$:if F="Y" or F="y" then{SYOKIKA():goto 240}else{}
 830 if F="N" or F="n" then{SYOKIKA():TITLE():goto 240}else{}:goto 820
 840 endfunc
 850 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 860 /*ＭＵＳＩＣ　設定
        /*
 870 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
```

★もっとOFコーナーを増やしてくれ。たとえば上にも作るとか…。(埼玉県幸手田市・うそつき名人&よしぶた16才)……【影：横にもOFを作っちまいましょーか？編：今の3倍も影さんにつき合わされるなんて……ゾ〜。】

```
/*/*/*/*
 880 func PLAYDATA_SET()
 890 m_trk(1,"Q7O1L24 V13@52 O7T200 E&V14B&V13E& V13D&C&>B")        /*接触音 ( 1
)
 900 m_trk(2,"Q7O1L24 V15@52 O7T200E&V15@62B>@12G <@48FV13@69V6E")/*接触音 ( 2
)
 910 m_trk(3,"T150V10@8O4G8G16G16{FB-A-}8 G4&G4")                  /*勝利の音 (
1 )
 920 m_trk(4,"T150V10@8O4D8D16D16{DGF}8D4&D4")                     /*勝利の音 (
2 )
 930 m_trk(5,"T150V10@8O2C8C16C16{B-E-D}8B-4&B-4")                 /*勝利の音 (
3 )
 940 endfunc
 950 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 960 /*星表示
     /*
 970 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 980 func HOSHI()
 990 window(0,0,511,511):for I=0 to 200:pset(rnd()*511,rnd()*511,rnd()*65535):m
_play(1,2,3,4,5):next
 1000 endfunc
 1010 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 1020 /*T I T L E
      /*
 1030 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*/*
 1040 func TITLE()
 1050 for I=0 to 10:for J=0 to 10
 1060 if TAI(I,J)=1 then{A=0}else{}:if TAI(I,J)=2 then{A=1}else{}:if TAI(I,J)=0
then{A=2}else{}
 1070 sp_move(I*11+J,J*16+32,I*16+16,A):next:next
 1080 locate 3,0:color 2:print"S P A C E  B A T T L E"
 1090 locate 0,12:color 1:print"1989/TAKA SOFT/NO.1/FOR X68000"
 1100 locate 4,14:color 3:print"P U S H  B U T T O N"
 1110 I=0:J=0
 1120 I=I+1:J=J+1
 1130 home(0,I mod 255,J mod 255)
 1140 if strig(1)<>1 and strig(2)<>1 then{goto 1120}else{}
 1150 cls:for I=0 to 120:sp_move(I,0,0,20):next
 1160 endfunc
 1170 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*
 1180 /*初期化
  /*
 1190 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*
 1200 func SYOKIKA()
 1210 cls:X1=50:Y1=50:X2=200:Y2=200:ZX1=0:ZY1=0:ZX2=0:ZY2=0:HX1=0:HY1=0:HX2=0:HY
2=0:I=0:A=0:KX=0:KY=0:for J=0 to 13:sp_move(J,0,0,3):next
 1220 endfunc
 1230 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*
 1240 /*色設定
  /*
 1250 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*
 1260 func SPPALET_SET()
 1270      /****************************************/
 1280      /*       Palet Block  1 ( &H 1 )        */
 1290      /****************************************/
 1300      sp_color( 0,rgb( 0, 0, 0), 1):sp_color( 1,rgb(31,31,31), 1)
 1310      sp_color( 2,rgb(26,26,26), 1):sp_color( 3,rgb(21,21,21), 1)
 1320      sp_color( 4,rgb(16,16,16), 1):sp_color( 5,rgb(11,11,11), 1)
 1330      sp_color( 6,rgb( 6, 6, 6), 1):sp_color( 7,rgb(31, 0, 0), 1)
 1340      sp_color( 8,rgb(31,16,16), 1):sp_color( 9,rgb(31,31, 0), 1)
 1350      sp_color(10,rgb(16,31,31), 1):sp_color(11,rgb(16,16,31), 1)
 1360      sp_color(12,rgb( 0, 0,31), 1):sp_color(13,rgb(31,31,26), 1)
 1370      sp_color(14,rgb(31,31,16), 1):sp_color(15,rgb(31,31, 0), 1)
 1380 endfunc
 1390 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 1400 /*S P R I T E  設定
    /*
 1410 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
/*/*/*
 1420 func SPRITE_SET()
 1430      dim char SP(255)={
 1440           0, 0, 0, 0, 0, 3, 3, 3, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1450           0, 0, 0, 3, 3, 3,10,11, 3, 3, 4, 0, 0, 0, 0, 0,
 1460           0, 0, 3, 3, 2, 2,11,12, 3, 3, 4, 5, 0, 0, 0, 0,
 1470           0, 3, 3,10,11, 1, 1, 2, 3,10,11, 5, 5, 0, 0, 0,
 1480           0, 3, 2,11,12, 1, 1, 2, 3,11,12, 5, 5, 0, 0, 0,
 1490           3, 3, 2, 1, 1, 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 5, 4, 0, 0,
 1500           3,10,11, 1, 1, 2,10,11, 3, 4, 5,10,11, 4, 0, 0,
 1510           3,11,12, 2, 2, 3,11,12, 4, 5, 5,11,12, 4, 0, 0,
 1520           3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 0, 0,
 1530           0, 3, 3,10,11, 3, 4, 4, 5,10,11, 5, 4, 0, 0, 0,
 1540           0, 4, 4,11,12, 4, 5, 5, 5,11,12, 4, 4, 0, 0, 0,
 1550           0, 0, 5, 5, 5, 5,10,11, 5, 5, 4, 4, 0, 0, 0, 0,
 1560           0, 0, 0, 5, 5, 5,11,12, 4, 4, 4, 0, 0, 0, 0, 0,
 1570           0, 0, 0, 0, 0, 4, 4, 4, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1580           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1590           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
 1600 sp_def(  0,SP):SP={
 1610           0, 0, 0, 0, 0, 3, 3, 3, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1620           0, 0, 0, 3, 3, 3,13,14, 3, 3, 4, 0, 0, 0, 0, 0,
 1630           0, 0, 3, 3, 2, 2,14,15, 3, 3, 4, 5, 0, 0, 0, 0,
 1640           0, 3, 3,13,14, 1, 1, 2, 3,13,14, 5, 5, 0, 0, 0,
 1650           0, 3, 2,14,15, 1, 1, 2, 3,14,15, 5, 5, 0, 0, 0,
 1660           3, 3, 2, 1, 1, 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 5, 4, 0, 0,
 1670           3,13,14, 1, 1, 2,13,14, 3, 4, 5,13,14, 4, 0, 0,
 1680           3,14,15, 2, 2, 3,14,15, 4, 5, 5,14,15, 4, 0, 0,
 1690           3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 0, 0,
 1700           0, 3, 3,13,14, 3, 4, 4, 5,13,14, 5, 4, 0, 0, 0,
 1710           0, 4, 4,14,15, 4, 5, 5, 5,14,15, 4, 4, 0, 0, 0,
 1720           0, 0, 5, 5, 5, 5,13,14, 5, 5, 4, 4, 0, 0, 0, 0,
 1730           0, 0, 0, 5, 5, 5,14,15, 4, 4, 4, 0, 0, 0, 0, 0,
 1740           0, 0, 0, 0, 0, 4, 4, 4, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1750           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1760           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
 1770 sp_def(  1,SP):SP={
 1780           0, 0, 7, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1790           0, 0, 7, 7, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1800           0, 8, 8, 0, 7, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1810           0, 9, 8, 8, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1820           9, 9, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1830           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1840           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1850           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1860           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1870           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1880           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1890           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1900           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1910           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1920           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
 1930           0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}:sp_def(  2,SP)
 1940 endfunc
```


★記憶力テスト：「RUNNER」という曲を歌っていたのは誰か？（答：爆風スランプとハドソンのある名人）。(東京都練馬区・YATSUON 13才)……【影：そういえば3日前私が歌っていました。なぜ知っている！】

PB100シリーズ用

パックランドもどきのゲームだ

パクパクランド

南　妙子

◆内容

おそってくるモンスターをよけながら，宇宙に浮いているフルーツを食べて進んでいくゲームです。

◆遊びかた

あなたはパクパクマン(e)です。画面がスクロールしますので，5キーを押すとジャンプします。モンスター(○)は右からやってきますので，それをジャンプでよけながら，フルーツ(')をジャンプして取ってください。

そして進んでいると，パワーえさ(♥)がでてくるので，これを取ると一定時間だけパクパクマンが(≦)になってモンスターを食べることができます。変身中にジャンプをすると変身は解けます。

▲《写真1》eがパクパクマン。フルーツ，をジャンプして食べるんだ

▲《写真2》パワーえさ(♥)を食べると≦になる。モンスターを食べちゃえ

《第1表》変数表

変数	内容
S	スコア
R	パクパクマンの数
A$(Y)	パクパクマン
$	画面
K	変身時間
M	TIME
H	ハイスコア

フルーツは一つ5点。モンスターは一つ50点。パクパクマンは全部で3ビキです。

パクパクランドのプログラム・リスト

```
P0
  1 PRINT "Pac Pac Land","High";H
  5 K=0:R=3:S=0:M=0:A$(0)="e":A$(1)="o":A$(2)="≤":Y=0
 10 $="___________"
 20 PRINT CSR0;$; CSR4;A$(Y);: GOSUB #1
 30 IF MID(5,1)="o"; IF Y≠1 THEN 115
 40 IF MID(5,1)="'"; IF Y=1;S=S+5: GOTO 140
 50 IF MID(5,1)="♥"; IF Y=0;Y=2: GOTO 140
 60 IF KEY="5"; IF Y≠1;Y=1: GOTO 80
 70 IF Y≠2;Y=0
 80 IF Y=2;K=K+1: IF K>15;Y=0:K=0: PRINT CSR4;"*";
100 $= MID(2,11)+T$:M=M+1
110 GOTO 20
115 IF Y=2;S=S+50: GOTO 140
120 PRINT CSR5;"MISS":R=R-1: IF R≤0; PRINT " GAME OVER": GOTO 160
130 GOTO 10
140 $= MID(1,4)+"_"+ MID(6,7)
150 GOTO 20
160 PRINT "SCORE ";S: IF S>H;H=S

P1
  1 IF M>50;T$="♥":M=0: RETURN
  2 IF RAN#>.8;T$="↑": RETURN
  3 IF MID(12,1)≠"o"; IF RAN#>.85;T$="o": RETURN
  4 IF RAN#>.7;T$="'": RETURN
  5 T$="_": RETURN
```

PB-100

★おちこむことがあっても，すぐ元気にひらきなおる31才の無責任男，影。彼は現在五反田の町で，？年間遊びの修行をしている。(大阪府和泉市・Mr.X68K21才)……【影わっはっはっはっ。年令がちがっておるわい。】

PB-110＋増設RAM用

ポケコン野球ゲーム

カウス スタジアム

井野　和広

はじめに

カウス・シリーズ第３弾！(といっても第２弾はボツになったかもしれない) カウス・スタジアムです。略してカウ・スタ。打ち込んでみて！

遊びかた

名前のとおり野球ゲームです。まず，[S][0]でスタート。タイトルが表示され，[EXE]を押すと人数を聞いてきますので，１人用か２人用（１か2）を入力します。その後，名前を聞いてきますので，それぞれ入力してください（５文字までね)。後に入力した人が後攻(こうこう)です。

▲《写真１》投球，打撃画面。うっ，フォーク・ボールだ

▲《写真２》守備画面。前進，前進。操作がむずかしいぞ

守備

まず投球です。[Q]キーがストレート，[A]キーがフォークです。スピードボールを投げるのは[Z]を押してから[Q]か[A]を押してください。

あと，フライを打たれたときに限り，守備があります。♠（スペード）を[E]と[T]のキーで左右に動かして，キャッチしてください。コツとしてはまず前進し，ボールと座標を合わせて後退すればとれます。言い忘れましたけど，みんなストライクでボール球はありません。

《第２表》プログラム・エリア

P０	メイン
P１	コンピュータ投球
P２	コンピュータ打撃
P３	コンピュータ守備
P４	人間　守備
P５	ラッキー７花火
P８	ゲームセット
P９	WAIT

打撃

[＊]キーでストレートを，[＋]キーでフォークを打ちます（Ωの１マス前にボールがきたとき)。打球はホームラン，ヒット，ゴロ，フライがあります。

その他

ルールとしては，試合の決着がつくまで延長あり，ラッキー７には花火があがります（えっ花火に見えないって!?ドンマイドンマイ)。もしよかったら感想をOFまでよろしく。

《第１表》変数表

A：表…0　裏…1	N：打ったかフラグ
B：１人用…1　２人用…2	O：Com打ち用
C＄：１人目Name	P：打球の種類
D＄：２人目Name	Q：ランナー
E：回数	R：フライ用
F：１人目スコア	S：守備位置
G：２人目スコア	T：RAN＃用
H：直球…0　フォーク…1	V＄：表
I：For文用	W＄：裏
J：KEY入力用	X＄：ストレートのボール
K：For文用	Y＄：フォークのボール
L：ストライク数	Z：いろいろ
M：アウト数	

カウス　スタジアムの
プログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "Kausu Sta.":A=0:E=1:F=0:G=0:V$="OMOTE":W$="URA"
  11 X$="・":Y$="."
  20 INPUT "MEN",B: IF B≠1; IF B≠2 THEN 20
  30 FOR I=1 TO 2: PRINT I;" Name";: INPUT B$(I)
  40 NEXT I
  50 IF E≥10; IF F≠G; IF A=0 THEN #8
  60 PRINT : PRINT E;"KAI ";V$(A):L=0:M=0:Q=0
  65 IF E=7; GOSUB #5
  70 PRINT CSR5;"Ω■";C$(A);:Z=2
  75 IF A=0; IF B=1; GOSUB #1: GOTO 110
  76 IF KEY="Z";Z=1
  80 IF KEY="Q";H=0: GOTO 110
  90 IF KEY="A";H=1: GOTO 110
 100 GOTO 76
 110 $="\!/": FOR I=1 TO 3: PRINT CSR0; MID(I,1);: GOSUB #9: NEXT I
 120 N=0: FOR I=0 TO 3: PRINT CSRI;"・";: FOR K=1 TO Z*7-4: NEXT K
 130 IF KEY="*";N=1:I=4
 131 IF KEY="+";N=1:I=4
 140 NEXT I: IF N=1 THEN 900
 141 PRINT CSR4;X$(H);:N=0: FOR K=1 TO 2
 150 IF A=1; IF B=1; GOSUB #2:K=2:N=1: GOTO 160
 151 J$= KEY: IF J$="*";K=2:N=1
 152 IF J$="+";K=2:N=1
 160 NEXT K: IF N=0 THEN 900
 170 IF H=0; IF J$="*" THEN 200
 180 IF H=1; IF J$="+" THEN 200
 190 GOTO 900
 200 P= INT( RAN#*12): ON P GOTO 500,300,300,,400,300,,300,400
 210 FOR I=4 TO 0 STEP -1: PRINT CSRI;"'";: GOSUB #9: NEXT I: PRINT
 211 R= INT( RAN#*9): IF A=0; IF B=1; GOSUB #3
 212 FOR I=11 TO R+1 STEP -1: PRINT CSRI;"'"; CSRS;"♠";: GOSUB #9
 213 IF B≠1; GOSUB #4
 214 IF A=1; IF B=1; GOSUB #4
 215 GOSUB #9: NEXT I: PRINT CSRI;".";
 216 IF S=I THEN 910
 217 GOTO 403
 300 $=".・.・.": FOR I=4 TO 0 STEP -1: PRINT CSRI; MID(I+1,1);
 301 FOR K=1 TO 30: NEXT K: NEXT I: GOTO 910
 400 FOR I=4 TO 0 STEP -1: PRINT CSRI;".";: GOSUB #9: NEXT I
 401 PRINT : FOR I=11 TO 0 STEP -1: PRINT CSRI;".";: GOSUB #9
 402 NEXT I
 403 PRINT CSR1;"HIT!":Q=Q+1: IF Q=4;F(A)=F(A)+1:Q=3: GOSUB 940
 404 L=0: GOTO 70
 500 FOR I=4 TO 0 STEP -1: PRINT CSRI;"'";: GOSUB #9: NEXT I: PRINT
 501 FOR I=11 TO 0 STEP -1: PRINT CSRI;"'"; CSRS;"♠";: GOSUB #9
 502 GOSUB #9: GOSUB #4: NEXT I
 503 FOR I=1 TO 20: PRINT CSR0;"xx■■■o■■■xx"; CSR0;"**HOMEoRUN**";
 504 NEXT I:F(A)=F(A)+Q+1: GOSUB 940:Q=0:L=0: GOTO 70
 900 L=L+1: PRINT CSR0;L;"STRIKE!": IF L≠3 THEN 70
 910 PRINT :M=M+1: PRINT M;"Out!":L=0: IF M≠3 THEN 70
 920 PRINT : PRINT "3Out Change!": IF A=0;A=1: GOTO 935
 930 IF A=1;A=0:E=E+1
 935 GOSUB 940: GOTO 50
 940 PRINT : PRINT C$;F;-G;" ";D$: IF E≥9; IF G>F; IF A=1 THEN #8
 950 RETURN

P1
   1 H= INT( RAN#*2):Z= INT( RAN#*2)+1: RETURN

P2
   1 O= INT( RAN#*2): IF O=0;J$="*"
   2 IF O=1;J$="+"
   3 RETURN

P3
   1 T= INT( RAN#*5): IF T=2;S= INT( RAN#*9): RETURN
   2 S=R: RETURN

P4
   1 IF KEY≠"": PRINT CSRS;" ";
   2 IF KEY="T";S=S+1: IF S>11;S=11
   3 IF KEY="E";S=S-1: IF S<0;S=0
   4 RETURN

P5
   1 PRINT : PRINT "  L u c k y 7";
   2 $=".,!o*■": FOR I=0 TO 11 STEP 2: FOR Z=1 TO 6: PRINT CSRI; MID(Z,1);
   3 GOSUB #9: NEXT Z: GOSUB #9: NEXT I: PRINT : RETURN

P8
   1 PRINT "GAME SET!"

P9
   1 FOR K=1 TO 5: NEXT K: RETURN
```


★今まで，書くことまちがったからといって，紙をはったやつは俺がはじめてだろ。(兵庫県相生市・毎月かえたる16才)……【影：紙の下には“OFに載るには，どうしたらいいんですか，影さん”ってかわいいこと書いてました。】

PC-E500用

コックピット・タイプのゲーム

SPACE FIGHTER E500

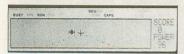
（スペース ファイター イー）

石川 雅之

はじめに

今，自分はSPACE FIGHTER E500のコックピットにいるんだ!! ということを忘れないでください。それではゲームの世界へLet's Go!!

操作方法

2キーで下へ，8キーで上へ，4キーで左へ，6キーで右へ，“+”を動かし，敵の上に重ねてスペース・キーでミサイルを発射します。と，言っても実際は敵のほうが動いているのですが。

▲《写真1》ビーッ，ミサイル発射

▲《写真2》やったみごと命中だ

▲《写真3》パワーがなくなりました

《第1表》変数表

変数	内容
S	スコア
P	自機のパワー
TA1，TA2	自機のダメージ
TX，TY	敵の座標
TS	敵の選択
TA	敵の行動の選択
TM	敵の移動の選択
TM1～TM4	敵の移動数の選択
M$	キー入力
T1$～T6$	敵キャラのデータ

画面の右にスコアとパワーが表示してあります。パワーが0になるとゲーム・オーバーです。

改造について

敵が速すぎてゲームにならない人は15行を90行と95行の間に持ってくればだいぶ遅くなります。

さいごに

慣れないと，敵のほうを操作ししてしまう感じで，キーを押してしまうので注意してください。

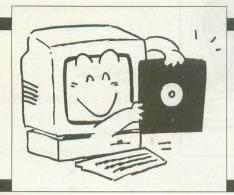
これからはPC-E500の時代だ!!

★
★
★

SPACE FIGHTER E500のプログラム・リスト

```
5:CLS :S=0:P=100:PC=0:GOSUB 360
10:LOCATE 35,0:PRINT "SCORE":LOCATE 35,2:PRINT "POWER"
15:LINE (0,0)-(205,31),B
20:GOSUB 280
25:FOR TT=0 TO 160:NEXT TT
30:RANDOMIZE :TX= RND 186:TY= RND 27
35:IF TX<11 THEN 30 ELSE 40
40:IF TY<10 THEN 30 ELSE 45
45:GOSUB 275:GOSUB 330:GOSUB 275:GOSUB 335:GOSUB 275
50:RANDOMIZE :TS= RND 3
55:IF TS=3 THEN 60 ELSE 65
60:GOSUB 250:GCURSOR (TX,TY):GPRINT T4$:BEEP 1,100,10:GOTO 70
65:GOSUB 250:GCURSOR (TX,TY):GPRINT T3$:BEEP 1,100,10:GOTO 70
70:GOSUB 280
75:IF PC>1 THEN PC=0:GOTO 115 ELSE 80
80:GOSUB 270
85:IF M$="2" THEN GOSUB 355:TY=TY-4:GOTO 110 ELSE 90
90:IF M$="4" THEN GOSUB 355:TX=TX+9:GOTO 110 ELSE 95
95:IF M$="6" THEN GOSUB 355:TX=TX-9:GOTO 110 ELSE 100
100:IF M$="8" THEN GOSUB 355:TY=TY+4:GOTO 110 ELSE 105
105:IF M$=" " THEN 200 ELSE 115
110:PC=PC+1:GOTO 55
115:RANDOMIZE :TM= RND 6
120:IF TM=1 THEN TD=1:GOTO 150 ELSE 125
125:IF TM=2 THEN TD=2:GOTO 150 ELSE 130
130:IF TM=3 THEN TD=3:GOTO 150 ELSE 135
135:IF TM=4 THEN TD=4:GOTO 150 ELSE 140
140:IF TM=5 THEN TD=5:GOTO 150 ELSE 145
145:IF TM=6 THEN 155
150:GOSUB 355:ON TD GOTO 55,180,185,190,195
155:RANDOMIZE :TA= RND 3
160:IF TA=1 THEN 340 ELSE 165
165:IF TS=3 THEN 170 ELSE 175
170:RANDOMIZE :TA1= RND 8:P=P-TA1:BEEP 1,50,50:GOTO 70
175:RANDOMIZE :TA2= RND 4:P=P-TA2:BEEP 1,50,50:GOTO 70
180:RANDOMIZE :TM1= RND 4:TY=TY+TM1:GOTO 55
185:RANDOMIZE :TM2= RND 4:TY=TY-TM2:GOTO 55
190:RANDOMIZE :TM3= RND 8:TX=TX+TM3:GOTO 55
195:RANDOMIZE :TM4= RND 8:TX=TX-TM4:GOTO 55
200:IF TX<102 THEN 205 ELSE GOSUB 300:GOTO 110
205:IF TX+8>102 THEN 210 ELSE GOSUB 300:GOTO 110
210:IF TY>15 THEN 215 ELSE GOSUB 300:GOTO 110
215:IF TY-6<15 THEN 220 ELSE GOSUB 300:GOTO 110
220:GOSUB 300:GCURSOR (TX,TY):GPRINT T6$:BEEP 1,150,100
225:FOR TT=0 TO 100:NEXT TT
230:GCURSOR (TX,TY):GPRINT T5$:BEEP 1,130,50
235:IF TS=3 THEN 240 ELSE 245
240:S=S+5:GOSUB 280:GOTO 25
245:S=S+2:GOSUB 280:GOTO 25
250:IF TX>195 THEN TX=194:RETURN ELSE 255
255:IF TX<2 THEN TX=3:RETURN ELSE 260
260:IF TY>30 THEN TY=29:RETURN ELSE 265
265:IF TY<8 THEN TY=9:RETURN
270:M$=INKEY$ :RETURN
275:FOR TT=0 TO 25:NEXT TT:RETURN
280:IF P<=0 THEN 390 ELSE 285
285:LOCATE 35,1:PRINT S;
290:LOCATE 35,3:PRINT P;
295:LINE (102,12)-(102,18):LINE (98,15)-(106,15):RETURN
300:FOR MM=0 TO 1
305:LINE (50 ,30)-(101,16),X,&H1010
310:LINE (154,30)-(103,16),X,&H1010
315:IF MM=0 THEN 320 ELSE 325
320:FOR ML=0 TO 25:BEEP 1,150,5:NEXT ML
325:NEXT MM:RETURN
330:GCURSOR (TX+3,TY):GPRINT T1$:BEEP 1,100,10:RETURN
335:GCURSOR (TX+2,TY):GPRINT T2$:BEEP 1,100,10:RETURN
340:GOSUB 275:GOSUB 355:GOSUB 275:GOSUB 335
345:GOSUB 275:GOSUB 355:GOSUB 275:GOSUB 330
350:GOSUB 275:GOSUB 355:GOTO 25
355:GCURSOR (TX,TY):GPRINT T5$:RETURN
360:T1$="101010"
365:T2$="1038383810"
370:T3$="3810387C7C7C381038"
375:T4$="3810BA7C387CBA1038"
380:T5$="00000000000000000"
385:T6$="3C7EFFFFFFFFFF7E3C":RETURN
390:LOCATE 36,3:PRINT "0":BEEP 1,250,400
395:FOR TT=0 TO 600:NEXT TT
400:CLS :PRINT "GAME OVER !!":PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞｱﾘﾏｽｶ ?(Y/N)":PRINT "YOUR SCORE ";S;
405:GOSUB 270
410:IF M$ ="Y" THEN 5 ELSE 415
415:IF M$ ="N" THEN CLS :END ELSE 405
```

●実用プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(64K)用

ディスク・エラーの発生したFDを再生

MSX disk repairer

TINOPLE SOFTWEAR

はじめに

ディスクとドライブの相性が悪いと，しょっちゅうディスク・エラーが発生することがあります。ディスク・エラーとは厄介なもので，一度発生すると，もとには戻りません。

そのためディスク・エラーの発生したディスクはそのままゴミ箱へ，ということになります。それでは他の健全なセクターが泣いてしまうことになるのでこのプログラムをつくりました。

動作に必要な物

◆MSX(メインRAM64Kbyte以上)
◆ディスク・ドライブ (2DD)
※MSX-DOSで動作しますが，MSX-DOS2では使用できません。

使用法

このプログラムは，ディスクを使用中に“Disk error” もしくは“Disk I/0 error”が発生したときに，エラーの発生したセクターをDOSが使用しないようにFATに書き込みを行なうためのものです。

ただしディスクを物理的に修正するのではないので，フォーマットすると再びエラーが発生するようになるので，フォーマットしたいときは “/f”を使用してください (以下書式参照)。

書式

repair〔<ドライブ名>:〕〔/f|/h〕
/f…フォーマット・ルーチンのよびだし
/h…ヘルプ・メッセージの表示

使用できるディスク

MSX-DOSでフォーマットされた2DDのディスクであること

ファイルの作成

入力はBASICで行ないます。リストを入力し，実行すると“REPAIR.COM”というファイルを作るので確認してください。

おわりに

ディスクのメーカー(とくに名は明かしませんけれど) さんにはどのようなドライブでも最高のコンディションを発揮するディスクをつくってもらいたいものです。

●参考文献
・MSX2テクニカルハンドブック (アスキー)

▲《写真1》REPAIR.COMをMSX-DOS上で実行する。エラーの発生したディスクをセットしてチェック中

★ぼくは98Fユーザー，VMユーザーの友人が言うのです。「2DDなんかつかえねー！」くやしい。(東京都新宿区・高田尚希13才)……【編：今でもカセットがハバをきかせている機種はどうするの。影：ピーヒョロロー♬】

MSX disk repairerのプログラム・リスト

```
1000 '-----------------
1010 '   Initialize
1020 '-----------------
1030 '
1040 CLS
1050 CLEAR 300
1060 MAX FILES=1
1070 DEFINT A-Z
1080 DEFFNL(X)=1460+(X-256)/16*10
1090 '
1100 OPEN "REPAIR.COM" AS #1 LEN=1
1110 FIELD #1,1 AS A$
1120 '
1130 '-----------
1140 '   Write
1150 '-----------
1160 '
1170 FOR I=&H100 TO &H4CF STEP 16
1180   READ D$
1190   S=I¥256+(I AND 255)
1200   LOCATE 4,6:PRINT USING "Line number ( #### )";FNL(I)
1210   FOR J=0 TO 7
1220     C$=LEFT$(D$,4)
1230     D$=RIGHT$(D$,LEN(D$)-5)
1240     D1=VAL("&H"+LEFT$(C$,2)):D2=VAL("&H"+RIGHT$(C$,2))
1250     S=S+D1+D2
1260     LSET A$=CHR$(D1):PUT #1
1270     LSET A$=CHR$(D2):PUT #1
1280   NEXT J
1290   IF (S AND 255)<>VAL("&H"+D$) THEN 1400
1300 NEXT I
1310 '
1320 PRINT
1330 FILES
1340 END
1350 '
1360 '-----------------
1370 '   Data Error
1380 '-----------------
1390 '
1400 PRINT "Data error in";FNL(I)
1410 END
1420 '----------
1430 '   Data
1440 '----------
1450 '
1460 DATA 0E09 1177 03CD 0500 3A80 00B7 2810 212F 6E
1470 DATA 48CD 3A03 3008 0E09 11C2 03C3 0500 3A5C E6
1480 DATA 00B7 2007 0E19 CD05 0018 013D 325C 000E EA
1490 DATA 0E1E FFCD 0500 3C5F 3A5C 00BB 3808 0E09 71
1500 DATA 112B 04C3 0500 3A80 00B7 283B 212F 46CD 80
1510 DATA 3A03 3033 2A01 0022 CA04 2175 0122 0100 C6
1520 DATA ED73 C804 2100 8001 0020 DD21 2540 FD2A D9
1530 DATA 47F3 C31C 00ED 7BC8 042A CA04 2201 000E E7
1540 DATA 0911 BD03 CD05 000E 0911 5404 CD05 000E 8D
1550 DATA 023A 5C00 C641 5FCD 0500 0E09 116F 04CD C9
1560 DATA 0500 0E08 CD05 000E 1A11 CA04 CD05 000E 75
1570 DATA 2F3A 5C00 6F26 0111 0000 CDF6 02B7 C265 C0
1580 DATA 033A DF04 FEF9 2808 0E09 1190 04C3 0500 8C
1590 DATA 0E2F 3A5C 006F 2603 1101 00CD F602 B728 F2
1600 DATA 120E 2F3A 5C00 6F26 0311 0400 CDF6 02B7 EF
1610 DATA C265 030E 2F3A 5C00 6F26 0711 0700 CDF6 65
1620 DATA 02B7 C265 033A 5C00 6F26 0101 9205 E5C5 53
1630 DATA 0E2F ED5B C304 CDF6 02B7 C433 022A C304 C4
1640 DATA 2322 C304 C1E1 0B78 B120 E30E 0911 A304 D6
1650 DATA C305 003A C204 B720 0C2F 32C2 040E 0911 2C
1660 DATA B004 CD05 0021 5B20 22CA 042A C304 01E8 2E
1670 DATA 03CD 6D03 32CC 0401 6400 CD6D 0332 CD04 39
1680 DATA 010A 00CD 6D03 32CE 047D C630 32CF 0421 47
1690 DATA 205D 22D0 043E 2432 D204 0E09 11CA 04CD 12
1700 DATA 0500 0E2F 3A5C 006F 2603 1101 00CD F602 C9
1710 DATA 0E2F 3A5C 006F 2603 1104 00CD F602 2AC3 C4
1720 DATA 04CB 3CCB 1D2B 2B2B 2B2B CB45 2804 3E01 E7
1730 DATA 1801 AF32 C504 CB3C CB1D 5D54 2919 11CA 32
1740 DATA 0419 3AC5 04B7 2009 3EFF 7723 7EF6 0F18 34
1750 DATA 077E F6F0 7723 3EFF 770E 303A 5C00 6F26 F4
1760 DATA 0311 0100 CDF6 020E 303A 5C00 6F26 0311 39
1770 DATA 0400 CDF6 02C9 E52A 23F3 22C6 0421 0E03 C7
1780 DATA 2223 F3E1 ED73 C804 CD05 00AF 1825 1003 19
1790 DATA 79FE 0428 1AFE 0528 16FE 0828 12E5 2AC6 26
1800 DATA 0422 23F3 7E23 666F 222D 03E1 C300 00ED B8
1810 DATA 7BC8 042A C604 2223 F3C9 22CA 0421 8000 00
1820 DATA 46C5 234E 2346 EB2A CA04 B7ED 4228 132A 56
1830 DATA CA04 3E20 8467 B7ED 4228 07EB 2BC1 10E1 47
1840 DATA B7C9 F137 C90E 0911 2B04 C305 00AF 3CED CB
1850 DATA 4230 FB09 C62F C91B 7835 0A0D 4D53 5820 9E
1860 DATA 6469 736B 2072 6570 6169 7265 7220 7665 A3
1870 DATA 7273 696F 6E20 312E 300A 0D43 6F70 7972 91
1880 DATA 6967 6874 2031 3938 3920 6279 2054 494E 50
1890 DATA 4F50 4C45 2053 4F46 5457 4541 520A 0D0A 8F
1900 DATA 0D24 0A0D 5573 6167 653A 2072 6570 6169 6B
1910 DATA 7220 5B3C 6472 6976 6520 6E61 6D65 3E3A 4F
1920 DATA 5D5B 2F66 7C2F 685D 0A0D 0A0D 202F 6620 A3
1930 DATA 2E2E 2E20 6361 6C6C 2046 4F52 4D41 5420 42
1940 DATA 726F 7574 696E 650A 0D20 2F68 202E 2E2E 82
1950 DATA 2070 7269 6E74 2074 6869 7320 6865 6C70 02
1960 DATA 206D 6573 7361 6765 0A0D 2442 6164 2064 EF
1970 DATA 7269 7665 206E 616D 650A 0D24 0A0D 4F76 C2
1980 DATA 6572 2062 7265 616B 2064 6973 6B65 7474 58
1990 DATA 650A 0D24 496E 7365 7274 2064 6973 6B65 99
2000 DATA 7474 6520 666F 7220 6472 6976 6520 240A A0
2010 DATA 0D61 6E64 2073 7472 696B 6520 616E 7920 EE
2020 DATA 6B65 7920 7768 656E 2072 6561 6479 2024 18
2030 DATA 0A0D 4261 6420 6D65 6469 6120 7479 7065 B4
2040 DATA 0A0D 240A 0D43 6F6D 706C 6574 650A 0D24 6A
2050 DATA 0A0D 0A0D 4261 6420 7365 6374 6F72 730A 16
2060 DATA 0D24 000E 0000 0000 0000 0000 0000 0000 03
```

MSX

●実用プログラム

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

画面を見ながら練習しましょう

ブラインド・タッチ練習プログラム

たけちゃん大好きいそかわくん

ブラインド・タッチって何だろう

みなさんは，ブラインド・タッチという言葉を聞いたことがあるでしょうか。そう，あのキーボードを見ずにプログラムを打っていくやつですね。これはそのブラインド・タッチを練習するためのものです。

使いかた

プログラムを打ちこんだら，CAPSをONにして，RUNしてください。少しするとモードを聞いてくるので，まずは"1"を選びましょう。すると画面にはキーボードが描かれます。FとJだけ色がちがいますが，それは，この二つのキーが指の配置の基準となっているからです。

それでは，キーボードのFとJに左右の手の人差し指を置いてください。そして中指，くすり指，小指と順に横へ置いていってください。(小指には「A」と「；」がきているはずです)。親指はスペースの上に置いてください。この状態がホーム・ポジションと呼ばれるものなので，よく覚えてください。

ブラインド・タッチでは，どの指がどのキーを押すかがきまっています。簡単に説明すると，小指，くすり指，中指はホーム・ポジションの縦へ1列で，たとえば左手小指なら，「1，Q，A，Z」となります。人差し指はホーム・ポジションの縦1列ともう一つ内側の1列を担当します。あと，例外的に，右手小指だけはホーム・ポジションより右全部です。

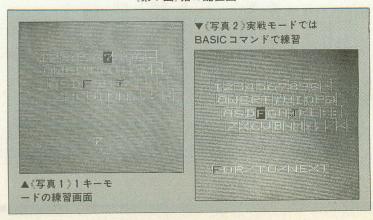
それでは，各指担当のキーをひととおり押してみてください。指がとどきにくいキーがあったら，ひじを動かすといいでしょう。

各指の担当がわかったところで，実際に練習をしてみましょう。画面のキーボードの下に文字がでているはずですから，そのキーを担当の指で押せばいいのですが，このとき注意するのは，「絶対に6001のほうのキーボードを見ない」ということです。せっかくブラインド・タッチの練習をしているのに，

《第1図》指の配置図

▲《写真1》1キーモードの練習画面

▼《写真2》実戦モードではBASICコマンドで練習

★近くのみんな，デニーズ佐原店に食べにきてね！(千葉県佐原市・そこで働いている昼夜逆転カンガルー20才)
……【影：えーと，冷奴と小エビの唐あげ，それにサンマの塩焼を一つずつ。あ，飲み物はどぶろくでいーや。】

見て押していては意味がありません。画面に描かれているキーボードを参考にしてキーを押してください。

キーの位置も指示してくれるので便利です。そして，キーを押した後は必ずもとのホーム・ポジションへもどってください。

これを続けていればキーボードでの指示を見ることなく，下にでた文字を見ただけで押せるキーがでてくるはずです。それの積み重ねがブラインド・タッチなのです。

じっせんモード

さて,「1キーモード」で大体キーが押せるようになったら（4～5日くらいかかる)，モードの質問のとき“2”を押して「じっせんモード」へ入ってみましょう。内容は前と同じですが，今度はBASICでよく使うコマンドがでてきます。これをマスターできれば，実際にプログラムを打ち込むときも，十分対応できるでしょう。

最後に

このプログラムには「$」や「&」といった特殊記号が用意されていませんが，これらは数字キーの裏なので，数字キーさえマスターできれば問題はないでしょう。他機種の人も，紙にキーボードを描いて挑戦してみてください。

ブラインド・タッチ練習プログラムのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 50,&HD3FF:GOSUB 330
20 INPUT"1キ-(1)て゛すか、し゛っせん(2)て゛すか";M
30 IF M<>1 AND M<>2 THEN 20
40 SCREEN 3,2,2:COLOR 2:CLS
50 FOR I=1 TO 4:FOR T=1 TO 11
60 A=ASC(KC$(I,T)):J=NI(A):K=NT(A):X=X(J,K):Y=Y(J)
70 POKE &HDFFB,J*11+K-12:POKE &HDFFC,X:POKE &HDFFD,Y
80 EXEC &HDF31:NEXT T,I
90 A=29:B=39:FOR I=1 TO 4
100 LINE(A,B)-(A+177,B+16),3,B
110 A=A+8:B=B+16:NEXT
120 IF M=2 THEN 160
130 I=INT(RND(1)*4)+1:T=INT(RND(1)*11)+1
140 A$=KC$(I,T):A=ASC(A$):IF A=20 OR A=64 THEN 130
150 LOCATE 7,12:PRINT A$:GOSUB 240:GOTO 130
160 R=INT(RND(1)*33)+1:B$=DA$(R):L=LEN(B$)
170 FOR H=1 TO L:COLOR 2
180 LOCATE 8-L/2,12:PRINT B$
190 A$=MID$(B$,H,1):COLOR 4
200 LOCATE 7+H-L/2,12:PRINT A$
210 A=ASC(A$):I=NI(A):T=NT(A)
220 GOSUB 240:NEXT
230 PLAY"O4CDE":GOTO 160
240 X=X(I,T):Y=Y(I)
250 POKE &HDFFB,I*11+T-12:POKE &HDFFC,X:POKE &HDFFD,Y
260 EXEC &HDF6D
270 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 270
280 IF I$<>A$ THEN PLAY"O1C":GOTO 270
290 PLAY"O4C":EXEC &HDF31
300 LINE(0,120)-(255,180),1,BF
310 RETURN
320 REM
330 DIM KC$(4,11),NI(90),NT(90),X(4,11),Y(4),DA$(33):S=0
340 PLAY"L16":RESTORE 580
350 FOR I=&HDF00 TO &HDF6C
360 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
370 POKE I,A:S=S+A:NEXT
380 IF S<>11012 THEN PRINT"Error in 580-710":END
390 FOR I=&HDF31 TO &HDF6C
400 POKE I+&H3C,PEEK(I):NEXT
410 POKE &HDF5B,0:POKE &HDF5C,0
420 FOR I=1 TO 33
430 READ DA$(I):NEXT
440 FOR I=1 TO 4
450 X=I+3:Y=24+I*16
460 FOR T=1 TO 11
470 READ A$:KC$(I,T)=A$
480 A=ASC(A$):NI(A)=I:NT(A)=T
490 X(I,T)=X:Y(I)=Y
500 X=X+2:NEXT T,I
510 POKE &HDFFE,&HFF:POKE &HDFFF,&HD3
520 FOR I=1 TO 4:FOR T=1 TO 11
530 SCREEN 3,2,1:A$=KC$(I,T)
540 COLOR 2-((A$="F")+(A$="J"))*2:CLS
550 LOCATE 0,1:PRINT A$
560 EXEC &HDF00:NEXT T,I:RETURN
570 REM
580 DATAED,5B,FE,DF,21,40,E3,2B
590 DATA06,0F,E5,0E,02,23,7E,13
600 DATA12,0D,20,F9,CB,CF,CB,87
610 DATA12,E1,D5,11,20,00,19,D1
620 DATA05,20,E7,3E,AA,0E,02,13
630 DATA12,0D,20,FB,ED,53,FE,DF
640 DATAC9,3A,FB,DF,3C,21,00,D4
650 DATA11,20,00,3D,28,03,19,18
660 DATAFA,44,4D,21,00,E2,3A,FD
670 DATADF,19,3D,20,FC,3A,FC,DF
680 DATA5F,16,00,19,16,10,E5,1E
690 DATA02,0A,03,EE,FF,77,23,1D
700 DATA20,F7,E1,D5,11,20,00,19
710 DATAD1,15,20,EA,C9
720 REM
730 DATA "DATA1A,86,10,6B","DATA7C,9E,2D,3F",LOCATE,PRINT,ASC
740 DATA LINE,CHR,CLS,CONSOLE,DIM,END,FOR/TO/NEXT,GOSUB,GOTO
750 DATA RETURN,IF/THEN,INKEY,INT,RND,PAINT,POKE,PEEK,PLAY
760 DATA VAL,SCREEN,RIGHT,LEFT,MID,REM,READ,LET,LEN,INPUT
770 DATA1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,-
780 DATAQ,W,E,R,T,Y,U,I,O,P,@
790 DATAA,S,D,F,G,H,J,K,L,;,":"
800 DATAZ,X,C,V,B,N,M,",",.,/,X
810 REM
820 REM    by ♥Sukechan♥
```

PC-6001/mkII

★影さんへ，影のごとく全身まっ黒にしたらどうですか？（神奈川県横浜市・純粋な高校生17才）……【影：それではシャドーマンではないか。編：別に影さんは黒いから影さんじゃないんだよ，その証拠に頭の中，真白だし。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

漢字表示の手間を解消

簡易漢字表示プログラム

増田 純

★はじめに★

88で漢字BASICを使わずに漢字を表示させるというのは，結構めんどうなものです。漢字コードを1字1字マニュアルがボロボロになるほど調べ，それをデータ文にして，そのデータを読んで表示させる。

こんな手間を少しでも解消させようというのがこのプログラムです。

★プログラムの使いかた★

KX, KYに座標, A＄に文字データを与えて，＊KDISPLAYを呼びだせばOKです。

文字データには，平仮名(＋)，片仮名(＊)，漢字コード(／)の三つのモードがあり，平仮名，片仮名モードのあとには，数字，アルファベット，カタカナ，@(改行)，記号(。、．？・)を入れて，漢字コード(／)のあとには，表示させたい漢字コードを入れます。

たとえば，

KX＝0：KY＝0：A＄＝“＋012 ABC abcトウキョウ/456C/357E＊トウキョウ”：GOSUB＊KDISPLAY

これを実行すると，

012　ABC　abc　とうきょう
東京　トウキョウ

と，画面の左上に表示されます。

もう一つ例をあげましょう。

KX＝0：KY＝3：A＄＝“＊マイコンBASICマガジン@／2179/4643/4A4C/446A/3241＋440/315F！/2179”：GOSUB＊KDISPLAY

これを実行すると，

マイコンBASICマガジン
☆特別定価440円！☆

と表示されます。

このプログラムを使って，なにかを作るときは，20〜50行を必ず頭に持ってきてください。それから，“KDISPLAY”をコールすると，つぎの変数が壊れます。注意してください。

KI, AC, MD, K, MM, PL, AA, B＄, C＄

▲《写真1》サンプル例。リスト中の1010行，1020行をいじってみてね

簡易漢字表示プログラムのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,0:CLS 3:DEFINT A-Z
20 DIM K1$(46),K2$(9),K3$(46),K4$(46)
30 RESTORE *KDATA
40 FOR I=1 TO 46:READ K1$(I):NEXT:FOR I=1 TO 9:READ K2$(I):NEXT
50 FOR I=1 TO 46:READ K3$(I):NEXT:FOR I=1 TO 46:READ K4$(I):NEXT
1000 ' ■■■■■■ SAMPLE ■■■■■■
1010 KX=0:KY=0:A$="+012 ABC abc ﾄｳｷｮｳ /456C/357E *ﾄｳｷｮｳAAAAAAAAAAAAAAAAAA":GOSUB
 *KDISPLAY
1020 KX=0:KY=2:A$="*ﾏｲｺﾝBASICﾏｶﾞｼﾞﾝ@/2179 /4643/4A4C/446A/3241+440/315F! /2179":
GOSUB *KDISPLAY
1030 END
10000 *KDISPLAY
10010 KI=1
10020 B$=MID$(A$,KI,1)
10030 AC=ASC(B$):IF B$=>"0" AND B$<="9" THEN K=&H2330+AC-ASC("0"):GOTO *KPUT
10040 IF B$=>"A" AND B$<="Z" THEN K=&H2341+AC-ASC("A"):GOTO *KPUT
10050 IF B$=>"a" AND B$<="z" THEN K=&H2361+AC-ASC("a"):GOTO *KPUT
10060 IF B$="@" THEN KX=0:KY=KY+1:KI=KI+1:GOTO 10020
10070 IF B$="+" OR B$="*" OR B$="/" THEN MD=-(B$="+")-2*(B$="*")-3*(B$="/"):KI=K
I+1:IF MD=2 OR MD=1 THEN 10020
10080 IF MD=3 THEN C$=MID$(A$,KI,4):KI=KI+3:K=VAL("&H"+C$):MD=1:GOTO *KPUT
10090 C$=MID$(A$,KI+1,1)
10100 MM=-(C$="ﾞ")-2*(C$="ﾟ"):IF MM<>0 THEN KI=KI+1
10110 K=-&H2123*(B$="｡")-&H2122*(B$="､")-&H2129*(B$="?")-&H212A*(B$="!")-&H213C*
(B$=CHR$(&HB0))-&H2121*(B$=" ")-&H2125*(B$=".")-&H2126*(B$="･")
10120 IF K<>0 THEN GOTO *KPUT
10130 IF MD=2 THEN PL=256 ELSE PL=0
10140 IF B$=>"ｱ" AND B$<="ｯ" THEN AA=ASC(B$)-ASC("ｧ")+1:K=VAL("&H"+K2$(AA))+PL:G
OTO *KPUT
10150 IF B$="ｦ" THEN B$="ﾞ"
10160 AA=ASC(B$)-ASC("ｱ")+1
10170 ON MM+1 GOTO 10180,10190,10200
10180 K=VAL("&H"+K1$(AA))+PL:GOTO *KPUT
10190 K=VAL("&H"+K3$(AA))+PL:GOTO *KPUT
10200 K=VAL("&H"+K4$(AA))+PL:GOTO *KPUT
10210 KI=KI+1:IF KI>LEN(A$) THEN RETURN
10220 GOTO 10020
10230 *KPUT
10240 PUT(KX*16,KY*16),KANJI(K),OR
10250 KX=KX+1:IF KX>39 THEN KY=KY+1:KX=0
10260 GOTO 10210
10270 *KDATA
10280 DATA 2422,2424,2426,2428,242A,242B,242D,242F,2431,2433,2435,2437,2439
10290 DATA 243B,243D,243F,2441,2444,2446,2448,244A,244B,244C,244D,244E,244F
10300 DATA 2452,2455,2458,245B,245E,245F,2460,2461,2462,2464,2466,2468,2469
10310 DATA 246A,246B,246C,246D,246F,2473,2472
10320 '
10330 DATA 2421,2423,2425,2427,2429,2463,2465,2467,2443
10340 '
10350 DATA 0,0,0,0,0,242C,242E,2430,2432,2434,2436,2438,243A,243C,243E,2440
10360 DATA 2442,2445,2447,2449,0,0,0,0,0,2450,2453,2456,2459,245C,0,0,0,0,0
10370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10380 '
10390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2451,2454,2457
10400 DATA 245A,245D,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```


★この本を買うために親に借金した。だが買ったおかげで楽しい気分になった。喜ぶべきか悲しむべきか？(群馬県高崎市・前のヤツにこまっているヤツII 17才)……【影：ベーマガは今買わなくてはもう手に入りません。】

BM特選 ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は,オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所,氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

X68000用

SNATCHER

スナッチャー

～オープニング・テーマ～ ©コナミ

川野　俊充

みなさん，こんにちは。“はちみつ”でーす。

新学期もすでにはじまり，もう秋ですね。ボクは夏休みにスペインやモロッコに旅行してきたのですが，アラビア語がまったく通じないはちみつは，モロッコですっかり身振り手振り足振りが身に付いてしまって，最近とても困っています。

帰国してからもレコード屋さんで「ウイニングのCDありますか」といいながら指で“わっか”を作って「こういうやつ」と店員さんに聞いてしまうのには，われながらオオボケものだからね。とほほ…。

ま，そんなわけで今月つくったのはボクの大好きなコナミの「SNATCHER」より，オープニング・テーマ，「Twilight of Neo Kobe city」です。

ぜひ聞いてください!!

ほんでもって プログラムの解説

今回のプログラムは多少長めになっています。原因は，いろいろとたくさん設定した音色と，例の「Yコマンドずらずらの技」のせいでしょう。

この「Yコマンド」は曲の冒頭にでてくるポルタメントを再現するためには必要不可欠なんだけど，やっぱりこれだけ「ずらずら」並んでいるとぞっとしますね。打ち込むほうも大変だろうけど，ボクも大変だったんだからがんばって入力してちょーだいなと。

一応行の使い回しができるようにしてあるので一生懸命ずるをしてください。

そうそう，以前（といってもかなり昔）ベーマガで発表した「1チャンネルで和音をだす技」を今回はじめて使ってみました。

本当は使うつもりはなかったんだけど，ボクの見込みちがいでプログラムの最中に「あら，チャンネルが足らないわ」とピンチ到来。そこで作りかけていた「メタルホーク」にさしかえちゃおーかなーと思った瞬間にこの技を思いだして，なんとかフォローできたというわけなんです。

実際にやっていることはしごく簡単。アルゴリズム4番の二つのタワーの間でマルチプルを変えて設定してやってるだけです。ただ，MMLがすこし複雑になるのが欠点なので，くわしくはリストを見て音符をどう表記しているか見てくださいネ。

やっぱ ドラクエ4でしょ

そうなんです，あの堀井雄二さんもドラクエ4の取材のため訪れたという，スペインの観光名所「アルハンブラ宮殿」にいってきちゃったんです。裁きの門をくぐって迷路状の廊下を歩き，気が付いてみるとそこは入り口。

いかにもドラクエにでてきそうなそういうトラップがほんとにありました。

ほかにも「獅子の広場」というところには石のライオンの像があって，ガイドさんによると昔は生きていて，人を襲っていたんだそうな……。ほんとかな？

ま，そんなことはおいといても，ドラクエは本当に楽しみ。音楽もどうなるか期待ものです。

最近へんなことばかり考えてるはちみつでした。

ではまた!!

by 蘭

評…かわいいね（つぐ美）

★横浜博の夜の大観覧車を見て「タイムショック」を思いだしたのは僕だけではないだろう。（千葉県松戸市・Integra16才）……【影：チッチッチッチッ。私の本名は？チッチッチッチッ。つぐ美ちゃんの年令は？チッチッ。】

SNATCHER～オープニング・テーマ～のプログラム・リスト

```
   1 /*                                                              sa."kobe
  10 /*あ-----------------------------------------------------------ん/*
  20 /*だ                    S N A T C H E R                          だ/*
  30 /*だ                                                             だ/*
  40 /*だ         T w i l i g h t   o f   N e o   K o b e   c i t y   だ/*
  50 /*だ                                                             だ/*
  60 /*だ               P r o g r a m e d  B y  川野  俊充            だ/*
  70 /*だ                                                             だ/*
  80 /*だ              i n   S e p t e m b e r / 1 5 / 1 9 8 9       だ/*
  90 /*だ-----------------------------------------------------------め/*
 100 dim char v(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        S y n . B e l l
 120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 140      20,  4,  3,  7,  5, 35,  1,  3,  3,  0,  0,
 150      20, 10,  8,  7,  5,  3,  1,  1,  3,  0,  0,
 160      20,  4,  3,  7,  5, 48,  1, 15,  7,  0,  0,
 170      20, 10,  8,  7,  5,  3,  1,  4,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,v)
 190 dim char bassdrum(4,10)={
 200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        B a s s D r u m
 210      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 230      31, 21,  0, 15, 15,  6,  0,  4,  0,  0,  0,
 240      31, 18,  0, 15, 15,  0,  2,  3,  0,  0,  0,
 250      31, 18,  0, 15, 15, 13,  2,  1,  0,  0,  0,
 260      31, 15,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
 270 m_vset(71,bassdrum)
 280 dim char snaredrum(4,10)={
 290 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        S n a r e D r u m
 300      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 310 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 320      31,  0,  0,  0,  0,  9,  0,  1,  0,  0,  0,
 330      31,  0,  0,  0,  0, 26,  0,  0,  3,  2,  0,
 340      21,  0, 24,  0,  0,  0,  0,  1,  3,  3,  0,
 350      18, 20, 14, 15,  2,  0,  0,  0,  6,  0,  0}
 360 m_vset(72,snaredrum)
 370 dim char tomtom(4,10)={
 380 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E . B e l l
 390      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 400 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 410      31,  0,  8,  0,  5, 32,  3,  3,  3,  0,  0,
 420      31,  9,  8,  7,  5,  0,  2,  1,  3,  0,  0,
 430      31,  0,  8,  0,  5, 28,  3,  2,  7,  0,  0,
 440      31,  9,  8,  7,  5,  0,  2,  2,  7,  0,  0}
 450 m_vset(73,tomtom)
 640 dim char bass(4,10)={
 650 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        B a s s
 660      48, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 670 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 680      30, 14,  6,  6, 11, 23,  2,  1,  0,  0,  0,
 690      24, 10,  6,  6, 11, 63,  2,  1,  0,  0,  0,
 700      28,  4,  3,  6, 11, 23,  2,  1,  0,  0,  0,
 710      31,  4,  3,  6, 11,  0,  2,  1,  0,  0,  0}
 720 m_vset(74,bass)
 730 dim char main(4,10)={
 740 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        S y n s
 750      46, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 760 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 770      31,  0,  0,  7,  0, 38,  0,  4,  7,  0,  0,
 780      31,  0,  0,  7,  0,  8,  0,  8,  7,  0,  0,
 790      31,  0,  0,  7,  0,  8,  0,  4,  3,  0,  0,
 800      31,  0,  0,  7,  0,  8,  0,  8,  3,  0,  0}
 810 m_vset(75,main)
 820 dim char main2(4,10)={
 830 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        P S G
 840      61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 850 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 860      31,  0,  0,  0,  0, 28,  0,  8,  0,  0,  0,
 870      31,  0,  0, 15,  0, 28,  0,  4,  0,  0,  0,
 880      31,  0,  0, 15,  0, 28,  0,  4,  0,  0,  0,
 890      31,  0,  0, 15,  0, 28,  0,  4,  0,  0,  0}
 900 m_vset(76,main2)
1010 dim char main3(4,10)={
1020 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        S i n
1030       7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1040 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050      31, 11,  9, 15,  2,  8,  0,  4,  3,  0,  0,
1060      31, 11,  9, 15,  2,  8,  0,  4,  3,  0,  0,
1070      31, 11,  9, 15,  2,  8,  0,  8,  7,  0,  0,
1080      31, 11,  9, 15,  2,  8,  0,  8,  7,  0,  0}
1090 m_vset(77,main3)
1110 v={
1120 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E . P i a n o
1130      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1140 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1150      31,  0,  8,  0,  4, 33,  2,  2,  3,  0,  0,
1160      18,  8,  7,  7,  4,  0,  0,  2,  3,  0,  0,
1170      31,  0,  8,  0,  4, 32,  2,  6,  7,  0,  0,
1180      31,  8,  7,  7,  4,  0,  0,  2,  7,  0,  0}
1190 m_vset(78,v)
1210 v={
1220 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        K e y
1230      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1240 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1250      31,  0,  0,  0,  0, 34,  0,  8,  3,  0,  0,
1260      20, 15,  8,  6,  3,  1,  0,  8,  3,  0,  0,
1270      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  7,  0,  0,
1280      31, 15,  8,  6,  3,  1,  0,  4,  7,  0,  0}
1290 m_vset(79,v)
1310 v={
1320 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        H i － H a t
1330      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1340 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1350      31,  5,  6,  0,  5,  0,  0, 15,  7,  1,  0,
1360      31, 18,  4, 15, 15, 13,  0,  3,  0,  2,  0,
1370      31, 20,  6,  3,  3,  0,  0,  1,  7,  2,  0,
1380      31, 25,  6, 15, 15,  8,  0,  7,  0,  3,  0}
1390 m_vset(80,v)
1410 v={
1420 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        C + F ･･Hi-Technic
1430      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1440 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1450      31,  0,  0,  0,  0, 34,  0,  4,  0,  0,  0,
1460      31, 15,  8,  7,  3,  0,  0,  4,  0,  0,  0,
1470      31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  3,  0,  0,  0,
1480      31, 15,  8,  7,  3,  0,  0,  3,  0,  0,  0}
1490 m_vset(81,v)
1510 v={
1520 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        C + E ･･Low-Technic(!?)
1530      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1540 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1550      31,  0,  0,  0,  0, 34,  0,  5,  0,  0,  0,
1560      31, 15,  8,  7,  3,  0,  0,  5,  0,  0,  0,
1570      31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  4,  0,  0,  0,
1580      31, 15,  8,  7,  3,  0,  0,  4,  0,  0,  0}
1590 m_vset(82,v)
1610 v={
1620 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        B r a s s
1630      61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1640 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1650      18,  0,  0,  9,  0, 32,  0,  2,  0,  0,  0,
1660      31, 12,  7,  9,  2,  8,  0,  2,  0,  0,  0,
```


★いつも思うが，このハガキはとても切りにくい。これは影さんが紙をけちってるからにちがいない。(愛知県瀬戸市・たつまきかいじん15才)……【影：いかにきれいにハガキを切っているかも採用の基準だ。】

```
1670      31, 12,  7,  9,  2, 10,  0,  4,  0,  0,  0,
1680      31, 12,  7,  9,  2, 10,  0,  4,  0,  0,  0]
1690 m_vset(83,v)
1710 v=[
1720 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        R i d e
1730      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1740 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1750      31,  0,  0,  0,  0,  8,  0,  3,  3,  2,  0,
1760      31, 18, 10,  7,  3,  9,  0, 15,  3,  1,  0,
1770      31, 25,  5,  0,  3, 10,  0,  1,  7,  2,  0,
1780      31, 13, 10,  7,  5, 11,  0,  7,  7,  3,  0]
1790 m_vset(85,v)
9000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,3000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
9030 str n[256],t1[256],t3[256],sd[256],sd1[256],sd2[256],sd3[256],t4[256],bd[2
56],t5[256]
9040 str bd3[256],z[256],o[256],p[256],q[256],r[256],s[256],t[256],u[256],x[256
],y[256]
9050 bd="@71o0b&<c&c+&d
9060 sd="@72o6b-&a&g&f
9100 sd1="@72o4b-&a&g&f&e&d&d-&c
9110 sd2="@72o4b-&a&g&f&e&d&d-&c&>b&a&g&f&e&d&d-&c
9120 sd3="@72o4b-&a&g&f&e&d&d-&c&>b&a&g&f&e&d&d-&c&> b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-
&c&>b&b-&a&a-
10000 /*
10010 /*
10020 a="t113 [d.c.]  o4  18   @70 p3  q8   v12  y48,10
10030 b="b<ceb&b2>b<ceb&b2 >b<ceb2a16b16 v11a2v10g2v12>
10040 c="b<ceb&b2>b<ceb&b2 >b<ceb2a16g16 v11a-3v8a-3v5t140a-3[coda]t120v14
10050 d="@78>>c24&d24&e24&e2>a<cdd4e>a-4a-<cdd4e>g4<cdea32&a+32&b.ae4d4cd4e>a4<d
4ed4.>b4.g4a4.<e3...&e1
10060 e="c24&d24&e24&e2>a<cdd4e>a-4a-<cdd4e>g4<cdea32&a+32&b.ae4d4cd4e>a4<d4ed4.
>b4.g4a1<c+c+rdre4.
10070 f="d24&e24&f24&f4.&f>a<dfe4.d4.cde2&e>gb<ec4.d4.e4d24&e24&f24&f4f4.f4e4.d4
.c4e1r8g8r8f2&f
10080 z="[*]
11000 m_trk(1,a)
11010 m_trk(1,b)
11020 m_trk(1,c)
11030 m_trk(1,d)
11040 m_trk(1,e)
11050 m_trk(1,f)
11060 m_trk(1,z)
12000 /*
12010 /*
12020 a="     [d.c.]  o4  18   @70 p3   q8    v9   y49,30 b16.&
12030 b="b<ceb&b2>b<ceb&b2 >b<ceb2a32  v10e2v9d2&d16.v9>
12040 c="b<ceb&b2>b<ceb&b2 >b<ceb2g32  v10e3v7e3v4e3&e16..[coda]v11
13000 m_trk(2,a)
13010 m_trk(2,b)
13020 m_trk(2,c)
13030 m_trk(2,d)
13040 m_trk(2,e)
13050 m_trk(2,f)
13060 m_trk(2,z)
14000 /*
14010 /*
14020 a="     [d.c.]  o2  11   @74 p3   q8    v15   y50,20
14030 b="agfeagfe
14040 c="@v12714[coda]a.a2e8a-.a-2e8g.g2e8g-.g-2d8f.f2c8e.e2>b8<
14050 d="a.a2c16e16r8e8r8e2>b8<
14060 e="a.a2a8c+8c+8r8d8r8e4>a8<
14070 f="18d4.<d2>a>g4.<g2dc4.<c2>>ba4.<e4.c4d4.<d2>a>g4.<g2de6g6b6<e2r>ere2>b
15000 m_trk(3,a)
15010 m_trk(3,b)
15020 m_trk(3,c)
15030 m_trk(3,d)
15040 m_trk(3,c)
15050 m_trk(3,e)
15060 m_trk(3,f)
15070 m_trk(3,z)
16000 /*
16010 /*
16020 a="     [d.c.]  o0  148   @75 p1  q8     v9   y51,00 @12rr148
16030 b="y51,0e&y51,64e&y51,128e&y51,192e&y51,0f&y51,64f&y51,128f&y51,192f&y51,0
f+&y51,64f+&y51,128f+&y51,192f+&
16040 c="y51,0g&y51,64g&y51,128g&y51,192g&y51,0g+&y51,64g+&y51,128g+&y51,192g+&y
51,0a&y51,64a&y51,128a&y51,192a&
16050 d="y51,0a+&y51,64a+&y51,128a+&y51,192a+&y51,0b&y51,64b&y51,128b&y51,192b&<
y51,0c&y51,64c&y51,128c&y51,192c&
16060 e="y51,0c+&y51,64c+&y51,128c+&y51,192c+&y51,0d&y51,64d&y51,128d&y51,192d&y
51,0d+&y51,64d+&y51,128d+&y51,192d+&
16070 f="@12|:59y51,200e-&y51,150e-&y51,200e-&y51,00e&y51,50e&y51,100e&y51,50e&y
51,00e&:|
16080 g="y51,200e-&y51,150e-&y51,200e-&y51,00e&y51,50e&y51,100ey51,00
16090 h="116@77v6<<<e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-
16100 j="[coda]@7318v11o3p1a<ce>a16<ce>a16<c>aa-<ce>a-16<ce>a-16<c>a-g<ce>g16<ce
>g16<c>gg-a<d>g-16a<d>g-16a<e>fa<c>f16a<c>f16a<c>gb<d>g16b<dc16>bga<ce>a16<ce>a1
6<ce
16110 k=">ea-be16a-be16a-e
16120 l=">a8a8r8b8r8<c+4.
16130 m="@70124v8o4fa<df2..>gb<dg2..>gb<dg2..>ea<ce2..>fa<df2..>gb<dg2..112>>b<e
gb<egbge>bge
16140 n="r8@73o4p2v13d8r8d3...
17000 m_trk(4,a)
17010 m_trk(4,"v6"+b)
17020 m_trk(4,"v7"+c)
17030 m_trk(4,"v8"+d)
17040 m_trk(4,"v9"+e)
17050 m_trk(4,"v10"+b)
17060 m_trk(4,"v11"+c)
17070 m_trk(4,"v12"+d)
17080 m_trk(4,"v13"+e)
17090 m_trk(4,f)
17100 m_trk(4,g)
17110 m_trk(4,h)
17120 m_trk(4,j)
17130 m_trk(4,k)
17140 m_trk(4,j)
17150 m_trk(4,l)
17160 m_trk(4,m)
17170 m_trk(4,n)
17180 m_trk(4,z)
18000 /*
18010 /*
18020 a="     [d.c.]  o0  148   @75 p2  q8     v9   y52,20
18030 b="y52,20e&y52,84e&y52,148e&y52,212e&y52,20f&y52,84f&y52,148f&y52,212f&y52
,20f+&y52,84f+&y52,148f+&y52,212f+&
18040 c="y52,20g&y52,84g&y52,148g&y52,212g&y52,20g+&y52,84g+&y52,148g+&y52,212g+
&y52,20a&y52,84a&y52,148a&y52,212a&
18050 d="y52,20a+&y52,84a+&y52,148a+&y52,212a+&y52,20b&y52,84b&y52,148b&y52,212b
&<y52,20c&y52,84c&y52,148c&y52,212c&
18060 e="y52,20c+&y52,84c+&y52,148c+&y52,212c+&y52,20d&y52,84d&y52,148d&y52,212d
&y52,20d+&y52,84d+&y52,148d+&y52,212d+&
18070 f="@12|:60y52,220e-&y52,170e-&y52,220e-&y52,20e&y52,70e&y52,120e&y52,70e&y
52,20e&:|y8,4
18080 g="@70p2v9o4a-1[coda]r64
18100 j="@7318v11o3p2a<ce>a16<ce>a16<c>aa-<ce>a-16<ce>a-16<c>a-g<ce>g16<ce>g16<c
>gg-a<d>g-16a<d>g-16a<e>fa<c>f16a<c>f16a<c>gb<d>g16b<dc16>bga<ce>a16<ce>a16<c
18120 l="c+c+rdre4.
18130 m="@81@v127o311d@82>gg@81<cd@82>g@81<e
18140 n="r8@73o3p1v13b8r8b3...
19000 m_trk(5,a)
19010 m_trk(5,"v6"+b)
19020 m_trk(5,"v7"+c)
19030 m_trk(5,"v8"+d)
```


★OFを立ち読みしていて，吹きだし笑いをしたら，他の客や店員が全員こっちを見た。なんで笑っちゃいけないんだ。(千葉市・CBISA16才)……【影：笑ったからニラまれたんじゃないんだ。立ち読みしてたからなんだ。】

```
19040 m_trk(5,"v9"+e)
19050 m_trk(5,"v10"+b)
19060 m_trk(5,"v11"+c)
19070 m_trk(5,"v12"+d)
19080 m_trk(5,"v13"+e)
19090 m_trk(5,f)
19100 m_trk(5,g)
19110 m_trk(5,j+"e")
19120 m_trk(5,k)
19130 m_trk(5,j+"e16..")
19140 m_trk(5,l)
19150 m_trk(5,m)
19170 m_trk(5,n)
19180 m_trk(5,z)
20000 /*
20010 /*
20020 a="      [d.c.]  o0  l48  @75 p3  q8    v7  y53,10 @l2rrrrl48
20030 b="y53,10e&y53,74e&y53,138e&y53,202e&y53,10f&y53,74f&y53,138f&y53,202f&y53
,10f+&y53,74f+&y53,138f+&y53,202f+&
20040 c="y53,10g&y53,74g&y53,138g&y53,202g&y53,10g+&y53,74g+&y53,138g+&y53,202g+
&y53,10a&y53,74a&y53,138a&y53,202a&
20050 d="y53,10a+&y53,74a+&y53,138a+&y53,202a+&y53,10b&y53,74b&y53,138b&y53,202b
&<y53,10c&y53,74c&y53,138c&y53,202c&
20060 e="y53,10c+&y53,74c+&y53,138c+&y53,202c+&y53,10d&y53,74d&y53,138d&y53,202d
&y53,10d+&y53,74d+&y53,138d+&y53,202d+&
20070 f="@l2|:59y53,210e-&y53,160e-&y53,210e-&y53,10e&y53,60e&y53,110e&y53,60e&y
53,10e&:|
20080 g="y53,210e-&y53,160e-&y53,210e-&y53,10e
20090 h="@70p1v9o4e1
20100 j="[coda]@79o3v13l1ccc>aab
20110 k="<cr8>v14b8r8b3...v13
20120 l="a<c+8c+8r8d8r8e4.
20130 m="@83l6o4p2v13dv12dv10dv8dv6dv5d>v13bv12bv10bv8bv6bv5b v13bv12bv10bv8bv6b
v5b
20140 n="<v13cv12cv10cv8cv6cv5c
20150 o="r8@79v11o3g8r8f3...
21000 m_trk(6,a)
21010 m_trk(6,"v4"+b)
21020 m_trk(6,"v5"+c)
21030 m_trk(6,"v6"+d)
21040 m_trk(6,"v7"+e)
21050 m_trk(6,"v8"+b)
21060 m_trk(6,"v9"+c)
21070 m_trk(6,"v10"+d)
21080 m_trk(6,"v11"+e)
21090 m_trk(6,f)
21100 m_trk(6,g)
21110 m_trk(6,h)
21120 m_trk(6,j)
21130 m_trk(6,k)
21140 m_trk(6,j)
21150 m_trk(6,l)
21160 m_trk(6,m)
21170 m_trk(6,n)
21180 m_trk(6,m)
21190 m_trk(6,o)
21200 m_trk(6,z)
22000 /*
22010 /*
22020 a="      [d.c.]  o1  l48  @76 p3  q8    v6  y54,05
22030 b="y54,05e&y54,71e&y54,133e&y54,197e&y54,05f&y54,71f&y54,133f&y54,197f&y54
,05f+&y54,71f+&y54,133f+&y54,197f+&
22040 c="y54,05g&y54,71g&y54,133g&y54,197g&y54,05g+&y54,71g+&y54,133g+&y54,197g+
&y54,05a&y54,71a&y54,133a&y54,197a&
22050 d="y54,05a+&y54,71a+&y54,133a+&y54,197a+&y54,05b&y54,71b&y54,133b&y54,197b
&<y54,05c&y54,71c&y54,133c&y54,197c&
22060 e="y54,05c+&y54,71c+&y54,133c+&y54,197c+&y54,05d&y54,71d&y54,133d&y54,197d
&y54,05d+&y54,71d+&y54,133d+&y54,197d+&
22070 f="@l2|:60y54,205e-&y54,155e-&y54,205e-&y54,05e&y54,55e&y54,105e&y54,55e&y
54,05e&:|
22080 g="l16@v98e&@v96e&@v94e&@v92e&@v90e&@v88e&@v86e&@v84e&@v82e&@v80e&@v78e&@v
76e&@v74e&@v72e&@v70e&@v68e
22100 j="[coda]@79o2v13l1aa-gg-fg
22110 k="ar8v14a-8r8a-3...v13
22120 l="ca8a8r8b8r8<c+4.
22130 m="@83l6o3p1v13av12av10av8av6av5a v13gv12gv10gv8gv6gv5g v13gv12gv10gv8gv6g
v5g
22140 n=" v13gv12gv10gv8gv6gv5g
22150 o="r8@79v11o3d8r8d3...
23000 m_trk(7,a)
23010 m_trk(7,b)
23020 m_trk(7,c)
23030 m_trk(7,d)
23040 m_trk(7,e)
23050 m_trk(7,b)
23060 m_trk(7,c)
23070 m_trk(7,d)
23080 m_trk(7,e)
23090 m_trk(7,f)
23100 m_trk(7,g)
23120 m_trk(7,j)
23130 m_trk(7,k)
23140 m_trk(7,j)
23150 m_trk(7,l)
23160 m_trk(7,m)
23170 m_trk(7,n)
23180 m_trk(7,m)
23190 m_trk(7,o)
23200 m_trk(7,z)
24000 /*
24010 /*
24020 a="      [d.c.]  o1  l48  @76 p3  q8    v6  y55,25
24030 b="y55,25e&y55,91e&y55,153e&y55,217e&y55,25f&y55,91f&y55,153f&y55,217f&y55
,25f+&y55,91f+&y55,153f+&y55,217f+&
24040 c="y55,25g&y55,91g&y55,153g&y55,217g&y55,25g+&y55,91g+&y55,153g+&y55,217g+
&y55,25a&y55,91a&y55,153a&y55,217a&
24050 d="y55,25a+&y55,91a+&y55,153a+&y55,217a+&y55,25b&y55,91b&y55,153b&y55,217b
&<y55,25c&y55,91c&y55,153c&y55,217c&
24060 e="y55,25c+&y55,91c+&y55,153c+&y55,217c+&y55,25d&y55,91d&y55,153d&y55,217d
&y55,25d+&y55,91d+&y55,153d+&y55,217d+&
24070 f="@l2|:60y55,225e-&y55,175e-&y55,225e-&y55,25e&y55,75e&y55,125e&y55,75e&y
55,25e&:|
24080 h="[coda]l64|:15v14"+bd+"r16@80o4a8v15"+sd+"v13"+sd+"v11"+sd+"v14@80o4a16"
+bd+"@80o4a8v15"+sd+"v14@80o4a8@85o6v11g8:|"
24090 j="v15"+sd1+"|:3"+sd2+":|"+sd+sd
24100 k="|:6v14"+bd+"r16@80o4a8v15"+sd+"v13"+sd+"v11"+sd+"v14@80o4a16"+bd+"@80o4
a8v15"+sd+"v14@80o4a8@85o6v11g8:|"
24110 l="v14"+bd+"r16@80o4a8v15"+sd+"v13"+sd+"v11"+sd+"v14@80o4a16"+bd+"@80o4a8v
15"+sd+sd2+"v14@80o4a8"+bd+"r8.@v127"
24120 m=sd3+sd+sd
25000 m_trk(8,a)
25010 m_trk(8,b)
25020 m_trk(8,c)
25030 m_trk(8,d)
25040 m_trk(8,e)
25050 m_trk(8,b)
25060 m_trk(8,c)
25070 m_trk(8,d)
25080 m_trk(8,e)
25090 m_trk(8,f)
25100 m_trk(8,g)
25110 m_trk(8,h)
25120 m_trk(8,j)
25130 m_trk(8,k)
25140 m_trk(8,l)
25150 m_trk(8,m)
25160 m_trk(8,z)
60000 /*
60010 /*
60020 m_play()
```


★国語：雪がとけたらどうなるか知ってる？理科：水だろ。国語：いや春になるのさ。（栃木県宇都宮市・修神丸Z15才）……【影：春という字は三人の日と書きます。つぐ美ちゃんと私とそして……。編：古い歌だね。】

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

A-JAX ～Command770～

©コナミ

W・MOMO

プログラム

「TONE CHANGER FM」を使っています。

音色はすべて川野さんが以前60や88で作った音色を使わせてもらってます。バスドラムはFMとPSGで鳴らしています(スネアドラム等はFMだけで鳴らしています)。

打ち込むときの注意

少々長い(約12kバイトだったと思う)のでがんばっていれてください。V13やV14などは多用されてるので, PFキーにセットしておくとよいと思います。

FMユーザー

FMにも「TONE CHANGER FM」が発表されました(9月号)。これを使っていい曲をバンバン作りましょう。そしてFMが毎月載るようにしましょう。

TOWNSユーザーもがんばりましょう。せっかくあれだけの機能があるんですから(こう書く僕もじつはTOWNSユーザーだったりするが金がなくて今だにF-BASIC386を買ってない)。

最後に

GORRY先生本当にどうもありがとうございました。この作品は最高とはいえませんが, けっこう聴けると思います。

P.S.

今度はALPHAのオープニング・テーマをもう1回「TONE CHANGER FM」を使ったやつで作りたいと思います(もう1回というのは, 前送ったやつがボツったらしいので…)。

では, さようなら。

GORRY先生より一言

さあきた, TONE CHANGER FMの曲です。「音色が定義できる」だけでここまでできるんです。FMユーザー立ちあがれ!

音はきれいですが, PSGが弱いのでは? もうすこし音量をあげると和音に厚みがでていいと思います。

A-JAX～Command770～のBGMプログラム・リスト

```
1000 '┌───────────────────────────────────────────────┐
1010 '│        A · JAX : 2D 1st'BGM Command 770 (C) Konami │
1020 '│                Programed by W.MoMo                │
1030 '│                     1989 年 8 月 13 日            │
1040 '│  ショウショウ ナガイ ノデ ガンバッテ ウチコンデ クダサイ 。│
1050 '└───────────────────────────────────────────────┘
1060 KEY 2,"LIST     -"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
1070 '
1080 '   TONE CHANGER FM   FROM Basic Magazine 89/07 SYVALION(BY M-ICHI)
1090 '
1100 CLEAR ,&H3FFF
1110 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&H0F
1120 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
1130 POKE &H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
1140 POKE &HFD84,PA
1150 '
1160 POKE &HFD10,2
1170 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
1180 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
1190 CLEAR ,&H6BFF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
1200 '
1210 GOTO 1370
1220 ' TONE CHANGER MAIN
1230 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"VOICE NO . ERROR!":BEEP:STOP
1240 AD=&H6C00+(VN-1)*34
1250 POKE AD+24,A%(0,0)              :POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
1260 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
1270 POKE AD+26,A%(1,10)*64 +A%(3,10)*16+A%(2,10)*4 +A%(4,10)
1280 POKE AD+28,A%(0,6)              :POKE AD+29,A%(0,5)
1290 POKE AD+30,A%(0,4)              :POKE AD+31,A%(0,9)
1300 POKE AD+32,A%(0,2)              :POKE AD+33,A%(0,3)
1310 FOR I=0 TO 3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8) AND 7
1320 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)  :POKE AD+4,A%(P,5)
1330 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0):POKE AD+12,A%(P,1)
1340 POKE AD+16,A%(P,2)              :POKE AD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
1350 AD=AD+1:NEXT
1360 RETURN
1370 '
1380 ' ---------- @1 MAIN
1390 DATA 56,   15,   2,   0,  40,  35,   0,   1,   0,  40,   4
1400 DATA 31,   15,   6,   6,   3,  30,   0,  12,   3,   0,   0
1410 DATA 31,    4,   0,   3,   4,  27,   0,   4,   0,   0,   0
1420 DATA 31,    2,   0,   3,   5,  30,   0,   4,   0,   0,   0
1430 DATA 31,    3,   2,   7,   5,   0,   0,   4,  -2,   0,   0
1440 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
```


★僕は現在ファミコンしかもっていません。最近ファミリーベーシックで音楽づくり(主にゲームの曲)にこっています。ファミベーでつくったのでも投稿していいのかな?(鹿児島県始良郡・FILENA15才)……【編:OK!】

```
1450 VN=1:GOSUB 1220
1460 '----------- @2 BASS
1470 DATA 56,   15,   1,   0,  10,  10,   0,   1,   0,  10,   4
1480 DATA 31,   16,  13,   6,   5,  20,   1,  12,   3,   0,   0
1490 DATA 31,   10,   9,   6,   5,  38,   2,   1,  -3,   0,   0
1500 DATA 28,   11,   9,   6,   5,  24,   0,   0,   0,   0,   0
1510 DATA 28,   10,   9,   6,   5,   0,   0,   1,   0,   0,   0
1520 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1530 VN=2:GOSUB 1220
1540 ' ---------- @3 BASS DRUM
1550 DATA 60,   15,   1,   1,  10,  10,   0,   2,   0,   0,   4
1560 DATA 31,    0,   0,   0,   0,   0,   0,  15,   0,   0,   0
1570 DATA 31,   22,  17,  15,   8,   0,   1,   0,   0,   0,   0
1580 DATA 31,   23,  22,  15,   9,   0,   1,   1,   0,   0,   0
1590 DATA 31,    0,  17,   8,   0,   0,   1,   1,   0,   0,   0
1600 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1610 VN=3:GOSUB 1220
1620 ' ---------- @4 SNERE DRUM
1630 DATA 60,   15,   1,   1,  10,  10,   0,   2,   0,   0,   4
1640 DATA 31,    7,   6,   1,   0,   0,   0,  15,   7,   0,   0
1650 DATA 31,   13,  14,   7,   1,   0,   0,  14,   3,   0,   0
1660 DATA 31,   24,  19,   9,   6,   0,   0,   4,   3,   0,   0
1670 DATA 31,   17,  16,   8,   5,   0,   0,   1,   7,   0,   0
1680 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1690 VN=4:GOSUB 1220
1700 ' ---------- @5 MAIN ( RELEASE LONG )
1710 DATA 56,   15,   2,   0,  40,  35,   0,   1,   0,  40,   4
1720 DATA 31,   15,   6,   0,   3,  30,   0,  12,   3,   0,   0
1730 DATA 31,    4,   0,   0,   4,  27,   0,   4,   0,   0,   0
1740 DATA 31,    2,   0,   0,   5,  30,   0,   4,   0,   0,   0
1750 DATA 31,    3,   2,   0,   5,   0,   0,   4,  -2,   0,   0
1760 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1770 VN=5:GOSUB 1220
1780 ' ---------- @6 HI HAT ( CLOSE )
1790 DATA 56,   15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1800 DATA 31,    5,   4,   1,   2,   3,   0,  15,   6,   0,   0
1810 DATA 31,    7,   3,   1,   5,  11,   0,  14,   3,   0,   0
1820 DATA 31,    6,   2,   1,   5,   7,   0,  14,   1,   0,   0
1830 DATA 31,   17,  16,   9,   8,   0,   0,   0,   7,   0,   0
1840 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1850 VN=6:GOSUB 1220
1860 '
1870 PLAY OFF:T$="T250":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1880 A0$="L403@1V12GV14A.V12G.V14A.V12G.V14A.V12G.V13AG"
1890 B0$="L404@2V11GV13A.V11G.V13A.V11G.V13A.V11G.V12AG"
1900 C0$="O3V15L4@3C@4C@3C8C@4C@3C8@4C@3C8C8@4C@3C@4C@3C8C@4C8":F0$="S9M2500L402
ARA8ARA8RA8A8RARA8AR8"
1910 DA$="V15AV14AV14AV13AV12AV11A":DB$="V13GV12GV12GV11GV11GV10G"
1920 D0$="L16O4V13GV12GV11GV10G"+DA$+DB$+DA$+DB$+DA$+DB$+"V14AV13AV12AV11AV14GV1
3GV12GV11G"
1930 EA$="V13BV12BV12BV11BV11BV10B":EB$=">V15CV14CV14CV13CV12CV11C<"
1940 E0$="L16O4V13BV12BV11BV10B"+EB$+EA$+EB$+EA$+EB$+EA$+">V14CV13CV12CV11C<V14B
V13BV12BV11B"
1950 A1$="AB8>C8&C2":B1$="FF8FF8F8F8":C1$="@4CC8C8@3C8C8@4C":F1$="RRA8A8R"
1960 D1$="V14AV13AV12AV11AV13BV12B>V13CV12CV13CV12CV13CV12CV13CV12CV13CV12C"
1970 E1$=">V14CV13CV12CV11CV13DV12DV13EV12EV13EV12EV13EV12EV13EV12EV13EV12E"
1980 A2$="L16FGABGAB>C<AB>CD<B>CDE":B2$="L8FFFFFFFF":C2$="L8@3C@4CC@3C@4C@3C@4CC

1990 D2$="L32V15FV14FV15GV14GV15AV14AV15BV14BV15GV14GV15AV14AV15BV14B>V15CV14C<V
15AV14AV15BV14B>V15CV14CV15DV14D<V15BV14B>V15CV14CV15DV14DV15EV14E"
2000 E2$="L32V15AV14AV15BV14B>V15CV14CV15DV14D<V15BV14B>V15CV14CV15DV14DV15EV14E
V15CV14CV15DV14DV15EV14EV15FV14FV15DV14DV15EV14EV15FV14FV15GV14G"
2010 F2$="L8ARRARARRL4"
2020 A3$="L8@5O4C2.&C<B&B1@1B-GB->E-4G4E-"
2030 B3$="O4L8GFEDGFEDGFEDGFEDE-E-E-E-E-E-GB-"
2040 C3$="L4@3C@4C@3C8C8@4C@3C@4C@3C8C8@4C8@6C8@3C@4C@3C8C8@4C"
2050 F3$="ARA8A8RARA8A8RARA8A8R"
2060 D3$="L16O5V14C2.&V13CV11C<B1V13BV11BRL8V13B-GB->E-4G4E-16"
2070 E3$="L16O4V14G2.V13GV11GV14G1&V13GV11GL8RV11B-GB->E-4G4"
2080 A4$="F4.C&C2":B4$="FFFFFFA>C":C4$="@3C@4C@3C8C8@4C8C8":F4$="ARA8A8R"
2090 D4$="L16V14FV13FV12FV11FV10FV9FV14C2V13CV11C"
2100 E4$="L16V14CV13CV12CV11CV10CV9C<V14A2V13AV11A"
2110 A5$="F4.A&A2":C5$="@3CL8@4C@3C@4CCCCL4":F5$="AR8A8RR"
2120 D5$="L16V14FV13FV12FV11FV10FV9FV14A2V13AV11A"
2130 E5$="L16V14CV13CV12CV11CV10CV9CV14F2V13FV11F"
2140 A6$="G2FE4@5D&D1":B6$="O4GFEDGFEDGFEDGFED"
2150 C6$="@3C@4C@3C8C8@4C@3C@4C@3C8C8@4C8@6C8":F6$="ARA8A8RARA8A8R"
2160 D6$="O5V14G4V13GV12GV11GV10G V13FV12FV13EV12EV11EV10EV14D1V13DV11D"
2170 E6$="O5V14D4V13DV12DV11DV10D V13DV12DV13CV12CV11CV10C <V14B1V13BV11B"
2180 A7$="@1CCRCRDRE4.E4D4C4":B7$="FFRF4F4FF4FF4FFF"
2190 C7$="@3C@4C@3C8C8@4C@3C@4C@3C8C8@4C8C8":F7$="ARA8A8RARA8A8R"
2200 D7$="V14CV12C V14CV12C RRV14CV12CRRV14DV12DRRV14EV13EV12EV11EV10EV9E V14EV1
3EV12EV11EV14DV13DV12DV11DV14CV13CV12CV11C"
2210 E7$="V14AV12A V14AV12A RRV14AV12ARRV14BV12BRR>V14CV13CV12CV11CV10CV9C V14CV
13CV12CV11C <V14BV13BV12BV11BV14AV13AV12AV11A"
2220 A8$="@1O3L4AB8>C.<B>C8D.CL8DE"
2230 B8$="F4FF4FFFFF4F4FFF"
2240 C8$="L4@3C@4C@3C8C8@4C@3C@4C@3C8C8@4C8C8":F8$="ARA8A8RARA8A8R"
2250 D8$="O4V14AV13AV12AV11AV14BV12B>V14CV13CV12CV11CV10CV9C<V14BV13BV12BV11B>V1
4CV12CV14DV13DV12DV11DV10DV9DV14CV13CV12CV11CV14DV12DV14EV12E
2260 E8$="O4V14FV13FV12FV11FV14GV12GV14AV13AV12AV11AV10AV9AV14GV13GV12GV11GV14AV
12AV14BV13BV12BV11BV10BV9BV14AV13AV12AV11AV14BV12B>V14CV12C"
2270 A9$="DCDEFEFGAGAB>C<B>CD":B9$="GGGGGGGGGGGGGGGG"
2280 C9$="@3C@4C@3C8C8@4C@3CL8@4C@3C@4CCCC":F9$="ARA8A8RAR8A8RR"
2290 D9$="V14DV12DV14CV12CV14DV12DV14EV12EV14FV12FV14EV12EV14FV12FV14GV12GV14AV1
2AV14GV12GV14AV12AV14BV12B>V14CV12C<V14BV12B>V14CV12CV14DV12D"
2300 E9$="<V14BV12BV14AV12AV14BV12B>V14CV12CV14DV12DV14CV12CV14DV12DV14EV12EV14F
V12FV14EV12EV14FV12FV14GV12GV14AV12AV14GV12GV14AV12AV14BV12B"
2310 AA$="O4L4C8<G8>C8DGF.EDC":BA$="O5<B>CCCCCCC<B>CCCCC<B-B-"
2320 CA$="L8@3C@6C16C16@4C4@3CC@4C4@3C@6C16C16@4C4@3CC@4C@6C"
2330 FA$="A8R8RA8A8RA8R8RA8A8R"
2340 DA$="O5RV14CV12C<V14GV12G>V14CV12CV14DV13DV12DV11DV14GV13GV12GV11GV14FV13FV
12FV11FV10FV9FV14EV13EV12EV11EV14DV13DV12DV11DV14CV13CV12C"
2350 EA$="O4V14C2V13CV12CV11CV10C<V14GV12G>V14C1V13CV11C"
2360 AB$="L8C2CDE-D&D2DE-F4":BB$="A-A-A-A-A-A-A-A-B-B-B-B-B-B-B-"
2370 CB$="@3C@6C16C16@4C4@3CC@4C4@3C@6C16C16@4C@3C@4C4CC":FB$="A8R8RA8A8RA8R8R8A
8RR"
2380 DB$="RV14C4V13CV12CV11CV10C V14CV12CV14DV12DV14E-V12E-V14D2V13DV11D V14DV12
DV14E-V12E-V14FV13FV12F"
2390 EB$="O3V14A-2.V13A-V11A-V14B-1V13B-V11B-"
2400 AC$="C2C8D8E-D.F.B-":BC$="A-A-A-A-A-A-A-B-B-B-B-B-B-B-"
2410 CC$="@3C@6C16C16@4C4@3CC@4C4@3C@6C16C16@4C@3C@4CCCC":FC$="A8R8RA8A8RA8R8R8A
8RR"
2420 DC$="O5RV14C4V13CV12CV11CV10C V14CV12CV14DV12DV14E-V13E-V12E- <V14B-V13B-V1
2B-V11B-V10B-V9B->V14DV13DV12DV11DV10DV9DV14FV13FV12FV11F
2430 BD$="AAAAAAAAAAAAAAAA":BE$="A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-"
2440 DD$="O4V14AV12AV14EV12EV14AV12A V14AV13AV12AV11A >V14EV13EV12EV11E V14DV13D
V12DV11DV10DV9D V14CV13CV12CV11C<V14BV13BV12BV11BV14AV13AV12AV11A"
2450 ED$="O3V14A2V13AV12AV11AV10A V14EV12E V14A1V13AV11A"
2460 DE$="O4V14A-V12A-V14E-V12E-V14A-V12A- V14A-V13A-V12A-V11A- >V14E-V13E-V12E-
V11E- V14DV13DV12DV11DV10DV9D V14CV13CV12CV11C<V14B-V13B-V12B-V11B-V14A-V13A-V12
A-V11A-"
2470 EE$="V14A-2.V13A-V11A-V14A-1V13A-V11A-
2480 AF$="L8RFFREERDDREE&E2":BF$="O5C<BAG>C<BAG>C<BAG>C<BAG"
2490 CF$="L4@3C@4C@3C8C8@4C@3C@4C@3C8C8@4C8@6C8":FF$="ARA8A8RARA8A8R"
2500 DF$="O5RRV14CV12CV14CV12CRRV14CV12CV14CV12CRR<V14BV12BV14BV12BRR>V14CV12CV1
4C2V13CV11C"
2510 EF$="O4V14C1&C2.V13CV11CV14C32V12C32V14C32V12C32":EG$="V14C1&C1"
2520 CG$="@3C@4C@3C8C8@4C@3C@4C@3C8C8@4C8C8"
5000 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$:PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
5010 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$:PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
5020 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$:PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
5030 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$:PLAY A5$,B4$,C5$,D5$,E5$,F5$
5040 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$:PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
5050 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$:PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
5060 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
5070 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$:PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
5080 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$:PLAY AC$,BC$,CB$,DC$,EB$,FC$
5090 PLAY AA$,BD$,CA$,DD$,ED$,FA$:PLAY AA$,BE$,CA$,DE$,EE$,FA$
5100 PLAY AA$,BD$,CA$,DD$,ED$,FA$:PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EB$,FC$
5110 PLAY AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$:PLAY AF$,BF$,CG$,DF$,EG$,FF$
5120 GOTO 5000
```

★9月号178ページのプログラム「しりずもう」のイラストのモデルは，つぐ美さんと影さんだろう。(三重県熊野市・滝爪智久16才)……【つぐ美：失礼ね。よーく見てごらんなさいよ。影：女装したDr.だったのね。】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用(要FM PAC)

パックマニア

～1面BGM～

Ⓒ㈱ナムコ

ぱっさんパシパシ

まずは，ごめんなさい

すいません。一応パックマニアの1面のBGMを作ってみたんですけど……。なんせ音とりという作業もはじめてだし，音色作りもはじめてなんで……，オマケのオープニングでわざわざバッキングの音を作ったにもかかわらず，似てない。音とりも自信がない（ソロの6連符のところはほとんどデタラメ）。

それになんといっても音が1chあまってるじゃないか！ほんとはメロディのデチューンでもしたかったんだけど，プログラムが長くなるんで……。

それからこのきたないLFO。私はマシン語は知らないのでBASICでむりやり再現しようとしたらこうなってしまったのだ（FM PACドライバー作ってほしい！）。

いや～というわけで，これだけ書いてまだ打ち込んでくれる人はいるんでしょうか。

聴くときの注意

ビデオゲームグラフティVol.4を聴いてからRUNするなんてバカなことをしないように。MSX2版パックマニアをやってから聴くといいかもしれません。

テクニック

このLFOはベーマガ6月号東田君のテクの応用なわけですが，やたらと文字を食うのでこんな雑なLFOになっちゃったわけです（途中255文字を越しちゃってもっと雑になってるところもある）。

最後にちょっと

それにしてもナムコの音楽はすごい。ファンタジーゾーンやアウトランのときのセガ・ミュージッ

パックマニア～1面BGM～のプログラム・リスト

```
10 '**********************************
20 '*                                *
30 '*        ■ PAC-MANIA ■          *
40 '*                                *
50 '*   Game start & Block town BGM  *
60 '*                                *
70 '*(C)1988 NAMCO.ALL RIGHTS RESERVED*
80 '*                                *
90 '**********************************
100 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 CLEAR 4000:DEFSTR A-W:DIM A%(15)
120 '
130 FOR Z=0 TO 15
140 READ A:A%(Z)=VAL("&H"+A)
150 NEXT Z
160 ' BACKING --------------
170 DATA 0000,0000,0000,0000
180 DATA 0000,000C,0000,0000
190 DATA 1001,00FF,0010,0000
200 DATA 3F01,E075,0070,0000
260 :
280 '■■■■■■ Start music
290 :
300 T0="T120
310 A0="V14Q6@9O3L8C&C16>C16<C>C< D-&D-16>D-16<D->D-<
320 A1="C&C16>C16<C>C< L8GAT100B>C
330 B0="V14O5@0L16O6C>C<GC>C<GC8 D->D-<A-D->D-<A-D-8
340 B1="C>C<GC>C<GC8 L24EFG-GA-A L16T100B-B>C8
350 C0="V12@63L8O5RR8E RR8F
360 D0="V12@63L8O5RR8C RR8D-
370 E0="V12@63L8ORR8G RR8A-
380 F0="V11@10Q2L16O5CCR16GCR8.D-D-R16A-D-
390 C1="RR8E R>T100FE8
400 D1="RR8C R>T100DC8
410 E1="RR8G
420 F1="CCR16GCR8.L8GAT100B>C
480 :
490 '■■■■■■ Block town BGM
500 :
510 T1="T160
520 ' [A]
530 TH="V11FV9EV7E-V5D":TM="V11DV9D-V7CV5<B>":TL="V11<AV9A-V7GV5G->
540 A2="L8V14@33O3Q6FR8CR8FR8CR8 FR8CR8FL16CR16DR16FR16
550 A3="LE-<B->E-<L16B-R16>CR16D-4<A-R16>D-R16LCC
560 A4="LFCFC FCF8L16CR16DR16FR16
570 A5="O3LE-<B->E-L16DR16CR16 <B-4B-4B-R16B-R16>CR16CR16
580 B2="V14L8O7@6O5R8A-AAA-AAA >C<A-AF4FGF"
590 L="Y17,228@W16Y17,232@W16":B3="LA-A-A-8GY49,1@6Y33,24Y17,230@W4@W8"+L+L+L+L+
L+L
600 B4="R8L8A-AAA-AAA >CDC<A4FGF
610 L="Y17,48@W16Y17,54@W16":B5=">LCCCL8D<Y33,25Y17,51@W4@W8"+L+L+L+L+L+L
620 C2="V14Q@4O5L8F<A-A>F<B>CF<A- A>F<B>CF<A>CF
630 C3="E-<G-G>E-<B->GFE- D-<FG>D-E-<G-G>E-
640 C5="E-<G-G>E-<B->GFE- D<FB->D<F>D<B-F
650 D3="V14Q@4O5L8RRR8E-DC <A-D-E-A->C<DE->C
660 G="B4S8B8B4S8B8":G2="V15"+G+G
670 H3="L64R1R8O5"+TH+"R8R16"+TH+"R8R16"+TM+"R16"+TM+"R16"+TL
680 H5="R1R8"+TH+"R16"+TH+"R16"+TH+"R16R8"+TM+"R16"+TM+"R16"+TL
690 ' [B]
700 A6="D-R16>D-4<D-R16E-R16>E-4<E-R16F4A-R16AR16FR16>CR16<AR16FR16
710 A7="O3D-R16<A-R16B-R16>D-R16E-R16<B-R16>CR16E-R16F4A-R16AR16F4FR16E-R16
720 A8="D-4<A-R16>D-R16E-4<B-R16>E-R16FR16ER16E-R16QD1&D2Q6
730 A9="RG2CR16DR16E
740 B6="F4F4GG4FA-16A16FR4R8DCD
750 B7="FFFFGG4FA-16A16>C<AFR8C4C
760 F="Y17,192@W16Y17,196@W16":B8="FFFFGG4FA-16A16>C<A>Y33,26Y17,194@W4@W8"+F+F+
F+F+F+F+F+F
770 B9="D4D4<AA-GDC
780 C6=">D-<EF>D-E-<G-G>E-F<A-A>C<A>FC<A>
790 C7="D-<EF>D-E-<G-G>E-F<A-A>CFAFC
800 C8="D-<EF>D-E-<G-G>E-AA-GG-1&G-2
810 C9=">D4D4D4DC<B-
```


★はじめに，編集長から今回掲載された人にお祝いのお言葉があります。（愛知県名古屋市・内田明宏18才）……

【編集長：おめでとう。また投稿してきてくれ。影：つぎにボツになった人になぐさめのお言葉が…あ，ない。】

クもすっかり衰退しちゃって，今はナムコがトップなんじゃないかな。とくにFM音源をいじらせたら右にでる者はいないと思うめがてん細江さん。そしてPSG界の巨匠小沢純子さん。この2人をおいてナムコ・ミュージックを背負っていく人はいない！

あっそうそう，MSX2版ドラスピにのる新音源はシステムIIかナムコPSGにしてくださいね。それから音源は別カートリッジにしてください（めちゃくちゃ言っとるな）。おねがいしますね。それじゃまた。

by クラマス

評…うひゃー（影）

GORRY先生より一言

FM PACの音色をうまく使っています。こんなにぴったり合う音色があったんですね。

ちょっと惜しいのがシンセドラムです。もうちょっといい音がだせると思いますが…各自直してみましょう。

しかしよくできてます，ホント。

```
820 D9="B-4B-4B-4B-AG
830 G7=G+"B4S8S8B4S8B8
840 H="B4S8B8B4S4":G8=G+H+"B4S8B8B4S8
850 G9="R8"+H
860 H6="R1R4R8"+TH+"R8R16"+TH+"R16"+TH+"R16"+TH
870 H7="R1R8>"+TL+"R16"+TL+"R16<"+TH+"R16"+TH+"R16"+TM+"R16"+TM+"R16"+TL
880 H8="R1R<"+TH+"RR8R16"+TH+"RR8R16"+TH+"RR8R16"+TH
890 H9="RR8"+TH+"RR8R16"+TH+">"
900 ' [C]
910 AA="LFCFCFCC16F16R8F
920 AB="E-<B->E-<B->E-<B-B-16>E-16R8E-
930 AD="E-<B->E-<B-
940 BA="F
950 CA="A1&A4
960 DA="F1&F4
970 EA="@24O6Q7V15L16A8EF<B>C<A-32A32>C<AEFA>C32E32FCFAFC<A>FDC<AFAR8AR16>AA-
980 EB="GDE-<AB-G>E-<G E-GAB->DE-FG-GGGDE-C<B->E-<G>E-R8E-R16GA-
990 EC="L24AA-GG-GA-AA-GG-GA- A-A<A>CFC AFA-AFA AA-GG-GA-AA-GG-GA-L16CAR8AR16AA-
1000 ED="L24G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>B-<B->B-<B->B-<B->G<G>G<G>G<G
1010 GA=H+"B4S8B8B16S16R8S4
1020 GB=G+"B4S8B8B16S16R8S4
1030 ' [D]
1040 AH="O3LE-<B->E-L16DR16CR16 <B-R16B-R16B-R16B-R16B-R16B-R16>CR16CR16
1050 BE=">R8L16E8FR16FR16E8FR16FR16FR16L8AEFCR8CFC
1060 O="Y17.180@W16Y17.184@W16":BF="E-R8E-R8E-R8FY33.26Y17.182@W4@W8"+O+O+O+O+O+
O
1070 BG="R8L16E8FR16FR16E8FR16FR16FR16L8B-AR8FR8CFC
1080 BH="E-R8E-R8E-GFY33.26Y17.194@W4@W8"+F+F+F+F+F+F
1090 EE="L16R8A-8AR16AR16A-8AR16AR16AR16>L8C<A-AFR8FGF
1100 EF="A-R8A-R8A-GR8F1&F8
1110 EG="L16R8A-8AR16AR16A-8AR16AR16AR16>L8CDR8<AR8FGF
1120 EH=">CR8CR8CR8D<A-1&A-8
1130 HH="R1R8"+TH+TH+TH+"R16"+TH+TH+TH+"R16"+TH+"R16"+TH+"R16"+TL
1140 ' [E]
1150 AI="D-R16>D-R16<A-R16D-R16E-R16>E-R16<B-R16E-R16FR16>ER16FR16CR16<FR16FR16F
R16E-R16
1160 AJ="O3D-R16<A-R16B-R16>D-R16E-R16<B-R16>CR16E-R16FR16>ER16FR16CR16<FR16FR16
FR16E-R16
1170 AK="D-R16<A-R16B-R16>D-R16E-R16<B-R16>CR16E-R16FR16ER16E-R16QD1&D2Q6
1180 BI="<A-4GA-B-4AB->CFR8FR8FF16F16F16
1190 BJ="<A-16R16A-GA-B-16R16B-AB->CF16R16R8FR8L16FR16FGFL8
1200 L="Y17.31@W16Y17.37@W16":BK="<A-16R16A-GA-B-16R16B-16R16AB->C<BB-Y33.25Y17.
34@W4@W8"+L+L+L+L+L+L+L+L+L
1210 BL="R>FR8FR8FDC
1220 EI="FR8FR8GGR8FAFRR8DCD
1230 EJ="L16FR16FR16FR16FR16GR16GR16GR16FR16L8A>CR8<FR8CR8C
1240 EK="L16FR16FR16FR16FR16GR16GR16G8FR16L8A>CR8QD1&D2Q7
1250 EL="FR8FR8DC<ADC<L16
1260 HJ="R1R8>"+TL+TL+TL+"R16<"+TH+"R16"+TH+"R16"+TM+"R16"+TM+"R16"+TL
1270 ' [F]
1280 AM="F4A-R16AR16>CR16<AR16>FR16LE-C<B-L16A-R16AR16FR16
1290 AN="E-4F+R16GR16B-R16GR16>FR16E-1&E-8<
1300 AO="F4A-R16AR16>CR16<AR16>FR16LAFCL16<A-R16AR16FR16
1310 F="Y17.89@W12Y17.86@W12Y17.92@W12":P="Y17.130@W12Y17.127@W12Y17.133@W12":BN
="Y49.1@6Y33.27Y17.89@W6"+F+F+F+F+F+"Y17.108@W12"+P+P
1320 BO="Y49.2@6Y33.27"+F+F+F+F+F+F+F+F
1330 BP="Y49.3@6Y33.27Y17.69@W12Y17.89@W6"+F+F+"@W8Y17.69@W8Y17.89@W8"+F+"@W16Y1
7.69@W16"+F+F
1340 CN="R1R8F+GR8F+G
1350 DN="R1R8DE-R8DE-
1360 GM=H+H
1370 HN="R1R8"+TH+"R8R16"+TL+"R8R16"+TH+"R16"+TH+"R16"+TL
1380 HP="R1R8>"+TL+"R16"+TL+"R16<"+TH+"R16"+TH+"R16"+TM+"R16"+TM+"R16"+TM
1390 GP=H+"B4S8S8B4S4
1400 ' [G]
1410 AQ="D-R16D-R16D-R16D-R16D-R16<A-R16B-R16>D-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E-R16<B-R
16>CR16E-R16
1420 AR="FR16FR16FR16FR16FR16FR16FR16FR16A-R16AR16FR16A-R16AR16FR16E-
1430 AS="FR16A-R16AR16FR16A-R16AR16FR16A-R16AR16FR16A-R16AR16FR16FR16FR16E-
1440 AT="D-R16D-R16D-R16D-R16D-R16D-R16D-R16D-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E
-R16E-R16
1450 F="Y17.0@W16Y17.4@W16":BQ="Y49.1@6L8Y33.26Y17.182@W2"+O+O+"E-&E-16F16Y33.27
Y17.2@W2"+F+F+"A&A16B-16
1460 BR="Y33.27Y17.34@W2"+L+L+L+L+L+L+L+L+L+L
1470 CQ="@24A-2&A-4G&G16A-16B-2&B-4G&G16B-16
1480 CR=">C1&C2&C4<
1490 CT="A-2&A-GA-4B-2&B-GB-
1500 ER="R1R8O5L8B>CR8<B>CR8
1510 ES="R1R8L16O5B8>CR16CR16<B8>CR16CR16CR16
1520 ET="O3@11L32D-D-D-D-D-D-D-D- D-D-D-D-D-D-D-D- D-D-D-D-D-D-D-D- D-D-D-D-D-D-
D-D-E-E-E-E-E-E-E-E- E-E-E-E-E-E-E-E- E-E-E-E-E-E-E-E- E-E-E-E-E-E-E-E-
1530 GU="@A12B16B16B16B16B16B16B8R16B!8R16B!8B16 B16B16B16B16B16B16B16B8R1
6B!8R16B!8R8
1540 HQ="R"+TM+"R16R2R4R8"+TM
1550 HR="R"+TM+"R16R2R"+TH+"R16"+TH+"R16"+TH+"R8R16"+TM+"R16"+TM+"R16"+TL
1560 '
1561 CALL VOICE COPY (A%.@63)
1562 PLAY#2.TO.TO.TO.TO.TO.TO
1563 PLAY#2.A0.B0.C0.D0.E0.F0
1564 PLAY#2.A1.B1.C1.D1.E1.F1
1565 FOR Z=0 TO 800:NEXT
1566 '
1580 PLAY#2.T1.T1.T1.T1.T1.T1.T1.T1
1590 PLAY#2.A2.B2.C2."".""."".G2
1600 PLAY#2.A3.B3.C3.D3."".""".G2.H3
1610 PLAY#2.A4.B4.C2."".""."".G2
1620 PLAY#2.A5.B5.C5."".""."".G2.H5
1630 PLAY#2.A6.B6.C6."".""."".G2.H6
1640 PLAY#2.A7.B7.C7."".""."".G7.H7
1650 PLAY#2.A8.B8.C8."".""."".G8.H8
1660 PLAY#2.A9.B9.C9.D9."".""".G9.H9
1670 PLAY#2.AA.BA.CA.DA.EA."".GA
1680 PLAY#2.AB."".""."".EB."".GA
1690 PLAY#2.AA."".""."".EC."".GB
1700 PLAY#2.AD."".""."".ED."".G
1710 PLAY#2.A2.BE.C2."".EE."".G2
1720 PLAY#2.A3.BF.C3."".EF."".G2.H5
1730 PLAY#2.A4.BG.C2."".EG."".G2
1740 PLAY#2.AH.BH.C5."".EH."".G2.HH
1750 PLAY#2.AI.BI.C6."".EI."".G2.H7
1760 PLAY#2.AJ.BJ.C7."".EJ."".G7.HJ
1770 PLAY#2.AK.BK.C8."".EK."".G8.H8
1780 PLAY#2.A9.BL.C9.D9.EL."".G9.H9
1790 PLAY#2.AM.BA.CA.DA.AM."".GM
1800 PLAY#2.AN.BN.CN.DN.AN."".GM.HN
1810 PLAY#2.AO.BO."".""".AO."".GM
1820 PLAY#2.AN.BP.CN.DN.AN."".GP.HP
1830 PLAY#2.AQ.BQ.CQ."".""."".GM.HQ
1840 PLAY#2.AR.BR.CR."".ER."".GP.HR
1850 PLAY#2.AQ.BO.CQ."".""."".GM
1860 PLAY#2.AS.BR.CR."".ES."".GP.H5
1870 PLAY#2.AT.BQ.CT."".ET."".GM
1880 PLAY#2."".""."".""."".""".GU
1890 GOTO 1590
1900 ' 1989/8/13 (C)Sime studio
```

MSX

★今月のおすすめゲームは，アーケードの「かぶきZ」です。タイトル画面でせっぷくするのにはまいりました。（北海道根室市・WC-OTA-おたべ㋜Zはザコのこと15才）……【影：どうだ，サソリ固めだ。編：まいりました。】

MSX/MSX2/MSX2＋(32K)用
(要FM PAC)

METAL HAWK（メタル ホーク）

～BGM1～

©㈱ナムコ

佐井川 泰治

はじめに

ナムコのメタルホークです。

マシン語なんてものを使ってあるので，こまめにセーブをするようにしてください。

聴きかた

リスト1を正確に打ちこみ，セーブし，**リスト2**を打ちこみ，“METAL.BAS”で，DISKにセーブします。

リスト1をロード，ランすると，**リスト2**を自動的にRUNします。

マシン語について

このマシン語は，「PSG DRUM SELECTER」といって，メタルホークのためではなく，何にでも使えるように作った，ドラムス・ルーチンです。

機能として，五つのモードがあり，MMLの，Sコマンドで切り替えます。

S0＝普通の状態にします。
S1，S2＝任意のパートに，任意の周波数のノイズを，重ねます。
S3，S9＝Aパートの周波数を任意の速さで，低くします。ノイズもだせます。

で，上記のSにして，音をだすと，そこから，そのモードに入ります。

つぎに，「任意の」の部分の，変えかたです。DATA文の最後に，10個のデータがあります。そこをいじくるわけです。

S1，S2＝二つずつのデータになっていて，前が，レジスタ（以下R）の7，つぎがR6に入れる数を16進数で設定します。

S3，S9＝三つずつのデータで，最初のが，音の落ちる速さで，あとはS1と同じです。

もちろんRは，PSGのRですよ。

注意点として，このプログラムのように，わかれているときは，いいのですが，一つにする場合，終わってからつぎにランするまでに，USR1を実行しなければなりません。プログラム中に，USR0が入っていますが，これを，つづけて実行すると暴走します。USR0を実行してないのに，1を実行するのも，だめです。気を付けてください。

あと，FM音源がなくても，使えます。

このメタルホークでは，スネア，シンバル，タムに使用しています。

GORRY先生より一言

新曲です。とっても気分いいですね。

じつはまだCD買ってないのでたいした批評はできません。でも，十分「めがてん」ノリしています。

MSX2，2＋ではCTRLキーを押しながら立ちあげて，それから入力してください。

参考にしてね。

言いわけ

ラジカセで聞いているときはいいのですが，TVのスピーカで聴いたら，オルガンの音がとてもうるさかったので，そうなる人はオルガンの音色が鳴ってるところのボリュームを一つさげてください。7か所だと思います。

原曲では，ハイハットは，よく聴こえないのですが，迫力を増すために，大きくしました。

《リスト1》PSG DRUM SELECTER のプログラム・リスト

```
100 '-----------------------------------------
110 ' - PSG DRAM SELECTER  (P.D.S.) -   Version 1.0
120 '   For MSX/2/2+              By Y.Saikawa
130 '                      Adress &hDAA0 - 166B
140 '-----------------------------------------
150 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR 6000,&HDA9F
160 DEFUSR0=&HDAA0:DEFUSR1=&HDB29
170 RESTORE 280:AD=&HDAA0
180 FOR I=0 TO 7:CS=0:FOR J=1 TO 19
190  READ A$:POKE AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1
200  CS=CS+VAL("&H"+A$):NEXT J
210 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>CS THEN BEEP:PRINT I+1:"ｷﾞｮｳﾒｶﾞ,ﾁｶﾞｲﾏｽ":END
220 NEXT I
230 FOR I=&HDB37 TO &HDB40
240  READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
250 NEXT I
260 A=USR0(0):RUN"METAL.BAS"
```


★僕の学校のN先生は，車のボディのペンキがはげたところを，ペイントマーカーでぬっている強者です。おまけに金色でぬったので，ゴールデンカーになってしまいました。(愛知県稲沢市・ポマード14才)……【影：まあ。】

ぜひ打って聴いてください。

●参考

・ベーマガ'89年9月号付録の楽譜

・ベーマガ'89年6月号の191ページ

・MSX2テクニカルハンドブック（アスキー）

```
270 '----- ｷｶｲｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ------------------------------------------CHK-
280 DATA F3,21,9F,FD,11,41,DB,01,05,00,ED,B0,3E,C3,32,9F,FD,21,BC,92C
290 DATA DA,22,A0,FD,FB,CD,90,00,C9,3E,0D,CD,96,00,FE,00,CA,DD,DA,AE7
300 DATA FE,01,CA,E7,DA,FE,02,CA,ED,DA,FE,03,CA,00,DB,FE,09,CA,06,B98
310 DATA DB,C3,41,DB,3E,07,1E,B8,CD,93,00,C3,41,DB,21,37,DB,C3,F0,9FA
320 DATA DA,21,39,DB,3E,07,5E,CD,93,00,23,3E,06,5E,CD,93,00,C3,41,73B
330 DATA DB,21,3B,DB,C3,09,DB,21,3E,DB,46,23,AF,CD,96,00,80,F5,5F,942
340 DATA AF,CD,93,00,F1,D2,F0,DA,3E,01,CD,96,00,3C,5F,3E,01,CD,93,978
350 DATA 00,C3,F0,DA,F3,21,41,DB,11,9F,FD,01,05,00,ED,B0,FB,C9,00,9D1
360 DATA B0,1F,B0,05,15,B8,00,15,B0,1F :' Work Area  ( &hDB37 )
370 '     Z S1[ Z S2[ Z  S3  [ Z  S9  [ :' SELECT MODE
```

《リスト2》METAL HAWK～BGM1～のプログラム・リスト

```
10 '---- METAL HAWK ---- GAME BGM 1 --------- (C) NAMCO ------------------`
20 '       For MSX-MUSIC                              By Y.Saikawa       `
30 '--------------------. Special Thanks to Zuo .-------------------------`
40 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 6000,&HDA9F:DEFSTR A-K
50 DIM A(30),B(30),C(30),D(30),E(30),F(30),G(30),H(30),I(30),J(30),K(40)
60 ' `
70 ' ﾄﾞﾗﾑ 1 (FM 7) `
80 G(0)="T155V15@A10 SH24S24SH24R24SH24R24BHC24B24BH12BH12 BSH12SH24H24SH24H24BS
C24SHC24S24R24SH24H24 CB12S12S12BC12S12S12 CB12S12S12CB12S12S12"
90 K(1)="HB12H12HB12HCS12H12HB12 HB12H12HB12CSB6H12"
100 K(2)="CHB12H12HB12SHC12H12HB12 HB12H12HB12CSB12R12H12"
110 K(3)="HB12H12HB12CSM!12H12HB12 HB12H12HB12CSB12R12H12":G(1)=K(2)+K(3)
120 K(4)="HB12H12HB12HCS12H12HB12 HB12HS12HSB12CSB12S12HS12":G(2)=K(1)+K(4)
130 K(5)="HB12H12HB12HCS12HS12HSB12 HB12HS12HSB12HCB12S12HS12":G(3)=K(2)+K(3)
140 K(6)="HM!B12H12HB12CHM!12H12H12 HM!B12HB12HB12CM!B12R12H12":G(4)=K(1)+K(5)
150 K(7)="HM!B12HB12HB12HCM!12HB12HB12 HM!B12HB12HB12CM!B12R12H12"
160 K(8)="HM!B12H12HB12CM!S12H12H12 HM!B12HSB12HB12CM!B12S12H12":G(5)=K(7)+K(6)
170 K(9)="HM!B12H12HB12CM!S12H12H12 HM!B12HSB12HSB12CM!B12S12HS12"
180 K(10)="CHB12H12R12HC12H12R12 RB4":G(5)=G(5)+K(6)+K(8):G(6)=K(7)+K(6)+K(6)
190 K(11)="CBH6B12HCS6B12 BHC12H12HB12HCS12H12H12":G(6)=G(6)+K(9)
200 K(12)="HCB6B12HCS6B12 HCB12H12HB12HCS12H12H12"
210 K(13)="HCB6B12HCS6B12 CSB12HM!12HM!B12HCS12HM!12HM!12"
220 K(14)="HCB6B12HC6B12 CSB12H12HSB12HCS12HS12HS12"
230 K(15)="HCB6HB12HCS6B12 HCB12H12HB12HCS12HB12H12":G(7)=K(10)+K(11)+K(15)
240 K(16)="HCB6HB12HCS6B12 CM!B12H12HM!B12HCB12HM!12H12":G(7)=G(7)+K(13)
250 K(17)="HCB6HB12HCS6B12 CSB12HB12HSB12HCS12HSB12HS12":G(8)=K(10)+K(14)+K(16)
260 G(9)="HCB12B12HB12HC12B12B12 HCB12H12HB12CSB12HSB12HS12":G(8)=G(8)+K(17)
270 K(19)="HCB6B12HCS6B12 HCB12H12HB12HCS12B12H12"
280 K(20)="HCB6B12HCS6B12 HCS12HB12HB12HCS4"
290 K(21)="HCB6B12HCS6B12 HCB12H12HB12HCS12H12H12":G(10)=K(21)+K(19)+K(11)
300 K(22)="HCB6B12HCS6B12 HCB12H12HSB12HC12H12H12"
310 K(23)="HCB6B12HCS6B12 HCB12H12HB12HCS12HS12H12":G(10)=G(10)+K(23)
320 K(24)="B4CSB6B12 HCB12H12HB12HCS12H12H12":G(11)=K(11)+K(19)+K(11)+K(22)
330 K(25)="HCB6B12HCS6B12 CM!B24M!24HM!12HM!12HCM!24M!24HM!12HM!12"
340 K(26)="CB6HCB12HS12HC12B12 CB6HCB12HS12HCB6":G(12)=K(24)+K(19)+K(11)+K(23)
350 K(27)="CB6HCB12SH12HC12B12 B6HCB12SH12HCB6":G(13)=K(11)+K(19)+K(11)+K(25)
360 K(28)="B6HCB12HS12HCB6 CB6HCB12HS12HCB6":G(14)=K(27)+K(26)
370 K(29)="CB6CHB12HS12HC12B12 C12B12HCB12HS12HCB6":G(15)=K(28)+K(29)
380 K(30)="CB12S12CSB12CS12HCS12SB12 SB12S12CSB12R":G(16)=K(27)+K(26)
390 K(31)="HCB6HB12HCS6B12 HB12H12HB12HCS4":G(17)=K(28)+K(30)
400 K(32)="HB6HB12HCS6B12 HB12H12HB12HCS4":G(18)=K(21)+K(19)+K(11)+K(23)
410 K(33)="HB6HB12HCS12S12B12 HB12H12HB12HCS4":G(19)=K(11)+K(19)+K(11)+K(22)
420 K(34)="B12HM!12HM!12SB12HM!12HM!12 B12HM!12HM!12SB12HM!12HM!12"
430 K(35)="B12HM!12HM!12SB12HM!12HM!12 B12HS12HS12SB12HS12HS12"
440 K(36)="HCB4HM!12M!12M!B12 HSB6S12HB12S6"
450 K(37)="HCB12M!12M!12HC12M!12M!B12 HCB12S12S12HCB12M!12S12"
460 K(38)="HB4HB4 HB4HB4":G(22)=K(34)+K(35):G(23)=K(31)+K(33)+K(32)
470 K(39)="HB12S12S12HSB12S12S12 HSB12S12S12HSB12S12S12"
480 K(40)="HM!B6HM!B12HC12M!S12M!B12 HB12H12HB12HCS4"
490 G(20)=K(31)+K(33)+K(32):G(21)=K(40)+K(32)+K(33)
500 G(24)=K(33)+K(32)+K(33):G(25)=K(36)+K(37)+K(38)+K(39):ERASE K
510 ' `
520 ' ﾒﾛﾃﾞｨｰ 1 (FM 1) `
530 A(0)="T155L12 V12O8O5 @46"
540 A(1)="CFB->E-2DC<B- >Y32,24Y16,150@W16Y16,155@W16Y16,162@W16Y16,167@W16Y16,1
72@W2Y32,10<G-B-G-"
550 A(2)=">D-2<Y32,22Y16,226@W16Y16,232@W16Y16,238@W16Y16,244@W4@W16Y32,8 >FE-D-
C<B-A->C<B-A->G+4"
560 A(3)="<CFB->E-2DC<B- >Y16,172Y32,24@W4,Y16,160@W16Y16,150@W16Y16,140@W16Y16,
130@W16Y16,120@W16Y16,110@W16Y16,172@W12Y32,10<B-G-"
570 A(4)=">Y32,24Y16,155@W16Y16,162@W16Y16,172@W16Y16,182@W4@W16Y32,10G-2 <A-GA-
B-A-B->C<B->CDCD"
580 A(5)="@36V13 D+4&D+6<BF+2& F+2.F+B>D+ C+4A4E2& E1"
590 A(6)="D+4&D+6<BF+2& F+2.F+B>D+ C+6<A>A2.& A1"
600 A(7)="<@24V13A2BR6B>C<B& B2B6A&A4 A-2>D-2 <B-R12G>E-4<B-2>"
610 A(8)="@46V12 <Y32,23Y16,34@W8Y16,28@W16Y16,22@W16Y16,14@W16Y16,6@W16Y32,22Y1
6,253@W16Y16,245@W16Y32,8BDGB>C<B& B2&BR12A&A4 A-2>Q2D-6<A-6F6 Q8B-6G>E-4Q2<B-6G
6E-6Q8"
620 A(10)="FCFGAB-FCFGAB- FCFGAB-FCFGAB- B-AGAGFGFE-FE-D E-B-E->B-E-<B->AE-<B->G
E-<B-"
630 A(11)="A->D-E-A-GE-FG-FE-D-E- <A->D-E-A-E-D-<A->E-D-C6R12 E-DE-D-4CDC<B-A-B-
>E-2>Y32,26Y16,205@W4@W16Y16,195@W16Y16,185@W16Y16,175@W16Y32,12"
640 A(12)="@35V15>  C2<B-2 A6B-R>C<B-AFE-D E-DE-E-DE-E-DE-E-DE- E-DE-E-DE-FE-D<B
-G-E"
650 A(13)="E-E-E-E-GE-GA-GBA-B >E-<B-G>E-<B-G>E-FE-D-<A-G GA-GA-GA-GA-GA-GA->E-1
<<"
660 A(14)="@46V12>L24C<B-AFB-AGE-CDE-FE-DE-DCB-DC<B-A-G-F FEDC<BAGFEDC<BGAB>DEFG
AB>CDE"
670 A(15)=">B-A-E-B-A-E-B-A-E-B-A-E-B-A-E-CD<E->FGFE-DC >E-<B-F>D<B-F>E-<B-F> D<
B-F>E-<B-F> F<B-F>E-<B-F> D<B-F>"
680 A(16)="A-FE-FE-A-E-A-FA-FA-A-FE-FEA-E-A-FA-E-A-":A(16)=A(16)+A(16)
690 A(17)="<<GA-AB-B>C<BB>CD-DE-CDDE-EFEEFG-GA- B-4B-4B-12R12>C<B-B-AA-GG-F"
700 A(18)="@35V15L12>>>C6<B-AR12B-GFE-AGF E-G>E-<E-G>E-<E-G>E-<E-G>D <E-G>C<E-G>
C<E-GB-E-G>C <E-6DRFE-FB-4"
710 A(19)="E-6D-RE-D-E-A-4 E-6D-RE-D-E-A-4 FGFGA-GA-B-A-GA-G B-4B-4B-R12>C&C4<"
720 A(20)="@46V12<RRE-4D-4 CD-CE-D-C<A-2& A-2>FE-FG-FR12"
730 A(21)="B-R12A-G-FE-D-2& D-2FG-FG-FG- FG-FG->D-6F2"
740 A(22)="E-DD-C<BB-AA-GFEE- E-DD-C<BB-AA-GFEE->>"
750 A(23)="<E-2D-C<B->C<B-E-& E-1 G-B-G->E-4<G-B-G-B-6G-"
760 A(24)="FE-D-<B2.& B2>FG->D-<FG->D- E-6D-CD-E-A-6E-6D-6"
770 A(25)="<E-4A-E-A->D-2 <C<B-AB-R12B->E-4B4& B1& B1"
780 ' `
790 ' ﾍﾞｰｽ  (FM 2) `
800 DIM K(18):B(0)="T155L12O8O3 V14 @12  R1 D-4DADE-4E4"
810 K(2)="<F>CFCFC<F>CFCFC":K(3)="<A->E-A-E-A-E-<A->E-A-E-A-E-"
820 K(4)="<A->E-A-E-A-E-<A->A-E-A-E-E-":K(5)="<B>BF+D+EF+<B>BF+D+EF+"
830 K(6)="<A>AEC+DE<A>AEC+DE":K(8)="FF<F>FF<F>FF<G>FF<G>":K(8)=K(8)+K(8)
840 K(7)="<F2GG>G<GG>G <GG>G<GG>GG6F&F4 D-6D-D-6D-<D->D-<D->D-<D->D- E-6E-E-<E->
E-E-6G&G4"
850 K(9)="E-E-<E->E-E-<E->E-E-<E->E-E-<E- >E-E-<E->E-E-<E->E-E-E-<E-E->E-"
860 K(10)="D-D-<D->D-D-<D->D-D-<D->D-D-<D->":K(10)=K(10)+K(10)
870 K(11)="<A-6A-A-A-A-A-6A-A-A-A->":K(13)="D-6D-D-D-D-6D-D-D-D-"
880 K(12)="<B6BBBBB6BBBB>":K(16)="<B6B&BBBB6BBBB>"
890 K(14)="E-DD-C<BB-AA-GG-FE E-DD-C<BB-AA-GG-FE>>"
900 B(25)="<F4B-B->B-E-4<A-A->A- <B-4EE>EAAR12D-4& D-1& D-1"
910 B(1)=K(2)+K(2):B(2)=K(3)+K(4):B(3)=K(2)+K(2):B(4)=K(3)+K(4):B(9)="R1"
920 B(5)=K(5)+K(5)+K(6)+K(6):B(6)=K(5)+K(5)+K(6)+K(6):B(7)=K(7):B(8)=K(7)
930 B(10)=K(8)+K(9):B(11)=K(10)+K(9):B(12)=K(8)+K(9):B(13)=K(10)+K(9)
940 B(14)=K(8):B(15)=K(9):B(16)=K(10):B(17)=K(9):B(18)=K(8)+K(9)
950 B(19)=K(10)+K(9):B(20)=K(11)+K(11)+K(12):B(21)=K(16)+K(13)+K(13)
960 B(22)=K(14):B(23)=K(11)+K(11)+K(12):B(24)=K(16)+K(13)+K(13)
970 ' `
980 ' ｵﾙｶﾞﾝ 1  (FM 3) `
990 ERASE K:DIM K(20):C(0)="T155L12O8O5 V14 @09 R1R1"
1000 K(1)="E-4D4&D4C4& C1":K(10)="D-3&D-3D-3& D-D-D-E-2."
1010 K(11)="D-3&D-3D-3& D-D-D-E-4E-R12E-R12E-R12"
1020 K(2)="D+1& D+1 C+1&C+1":K(3)="<A2BR6B>C<B& B2B6A&A4 A-2>D-2< B-R6>E-4<B-4>"
1030 C(10)="<A6ARA6AR A6ARA6AR B-6B-RB-6B-R B-6B-RB-6B-R"
1040 C(11)="B-6B-RB-6B-R B-6B-RB-6B-R B-6B-RB-6B-R B-4B-4B-R12>C&C4"
1050 C(14)="C2R2 C2R2":C(15)="<B-2R2 B-2R2":C(16)="A-2R2 A-2R2"
1060 C(17)="B-2R2 B-4B-4B-R12>C&C4":C(18)="<A1&A1 G1&G1"
1070 C(19)="F1&F1 G1 F4G4>CR12C&C4":K(7)="<A-R6>C4&C2 <A-R6>C4C2 <BR6>D+4&D+2":K
(12)="<BR6>E-4D4&D4 D-R6F4&F2 D-R6F4F2"
1080 K(8)="E-DD-C<BB-AA-GG-FE E-DD-C<BB-AA-GG-AE>>"
1090 K(9)="<E-E-R12A-A-R12>D-D-R12G-G-R12 <A-A-R12>D-D-R12G-G-R12B4&B1&B1"
1100 C(1)=K(1):C(2)=K(10):C(3)=K(1):C(4)=K(11):C(5)=K(2):C(6)=K(2)
```


★さて問題です。つぎの文の中に赤色の字が一つあります。さてどれでしょう。「X68Kほしい」わかった人はOFまで。(兵庫県氷上郡・Mr.パックマン16才)……【影：Xか6か8かKかぼかしかいかだな。ふーっ。】

```
1110 C(8)=K(3):C(20)=K(7):C(21)=K(12):C(22)=K(8):C(23)=K(7):C(24)=K(12)
1120 C(25)=K(9):C(7)="V12"+K(3)+"V14"
1130 ' `
1140 ' ｵﾙｶﾞﾝ 2  (FM 4) `
1150 ERASE K:DIM K(20):D(0)="T155L12Q8O4 V14 @09 R1R1"
1160 K(1)="B-4B-4&B-4A4&A1":K(10)="A-3&A-3A-3& A-A-A->C2.<"
1170 K(11)="A-3&A-3A-3& A-A-A->C4CR12CR12CR12<"
1180 K(2)="@24V15> B6BRB6BR B6BRB6BR A6ARA6AR A6ARA6AR <@9V14":K(3)="F2GR6G4& G2
G6F&F4 F2A-2 GR12GB-4G4"
1190 D(10)="F6FRF6FR F6FRF6FR G6GRG6GR G6GRG6GR"
1200 D(11)="F6FRF6FR F6FRF6FR G6GRG6GR F4G4GR12G&G4"
1210 D(14)="A2R2 A2R2":D(15)="G2R2 G2R2":D(16)="F2R2 F2R2"
1220 D(17)="G2R2 F4G4GR12G&G4":D(18)="F1&F1 E-1&E-1"
1230 D(19)="D-1&D-1 E-1 D-4E-4GR12G&G4":K(7)="E-R12E-A-4&A-2 E-R12E-A-4A-2 F+R12
F+B2.":K(12)="F+R12F+B4B4A+4 A-R12A->D-4&D-2 <A-R12A->D-4D-2<"
1240 K(8)=">E-DD-C<BB-AA-GG-FE E-DD-C<BB-AA-GG-AE>"
1250 K(9)="<B-B-R12>E-E-R12A-A-R12>D-D-R12 <EER12A-A-R12>D-D-R12G-4&G-1&G-1<"
1260 D(1)=K(1):D(2)=K(10):D(3)=K(1):D(4)=K(11):D(5)=K(2):D(6)=K(2)
1270 D(8)=K(3):D(20)=K(7):D(21)=K(12):D(22)=K(8):D(23)=K(7):D(24)=K(12)
1280 D(25)=K(9):D(7)="V12"+K(3)+"V14"
1290 ' `
1300 ' ｵﾙｶﾞﾝ 3  (FM 5) `
1310 ERASE K:DIM K(20):E(0)="T155L12Q8O4 V14 @09 R1R1"
1320 K(1)="F4F4&F4F4& F1":K(10)="G-3&G-3G-3& G-G-G-A-2."
1330 K(11)="G-3&G-3G-3& G-G-G-A-4A-R12A-R12A-R12"
1340 K(2)="F+1&F+1 E1&E1":K(3)="C2DDGD4& D2D6C&C4 D-2F2 E-R12E-G4E-"
1350 E(10)="C6CRC6CR C6CRC6CR E-6E-RE-6E-R E-6E-RE-6E-R"
1360 E(11)="D-6D-RD-6D-R D-6D-RD-6D-R E-6E-RE-6E-R D-4E-4FR12F&F4"
1370 E(14)="C2R2 C2R2":E(15)="<B-2R2 B-2R2":E(16)="A-2R2 A-2R2"
1380 E(17)="B-2R2 >D-4E-4FR12F&F4":E(18)="R1R1R1R1"
1390 E(19)="R1R1R1 R2FR12F&F4":K(7)="CR12CE-4&E-2 CR12CE-4E-2 D+R12D+F+4&F+2":K(
12)="D+R12D+F+4F+4&F+4 FR12FA-4&A-2 FR12FA-4A-4"
1400 K(8)=">E-DD-C<BB-AA-GG-FE E-DD-C<BB-AA-GG-AE>"
1410 K(9)="<FFR12B-B-R12>E-E-R12A-A-R12 <B-B-R12>EER12A-A-R12>D-4&D-1&D-1<"
1420 E(1)=K(1):E(2)=K(10):E(3)=K(1):E(4)=K(11):E(5)=K(2):E(6)=K(2)
1430 E(8)=K(3):E(20)=K(7):E(21)=K(12):E(22)=K(8):E(23)=K(7):E(24)=K(12)
1440 E(25)=K(9):E(7)="V12"+K(3)+"V14":ERASE K
1450 ' `
1460 ' ﾒﾛﾃﾞｨｰ 2  (FM 6) `
1470 F(0)="T155L12 V08Q8O5 @46"
1480 F(1)="R12. CFB->E-2DC<B- >C2.<G-B-24"
1490 F(2)="R24G- >D-2<G-2 >FE-D-C<B-A->C<B-A->G+."
1500 F(3)="G+. <CFB->E-2DC<B- >C2.&C<B-24"
1510 F(4)="R24G- >D-2G-2 <A-GA-B-A-B->C<B->CDC24"
1520 F(5)="R12. @36V08 D+4&D+6<BF+2& F+2.F+B>D+ C+4A4E2& E2.&E."
1530 F(6)="E. D+4&D+6<BF+2& F+2.F+B>D+ C+6<A>A2.& A2.&A."
1540 F(7)="@24V13<C2DDGD4& D2D6C&C4 D-2F2E-R12E-G4E-2>"
1550 F(8)="R12. @46V08 <A2BDGB>C<B& B2&BR12A&A4 A-2>Q1D-6<A-6F6 Q8B-6G>E-4Q1<B-6
G6E-24"
1560 F(10)="E-12.Q8 FCFGAB-FCFGAB- FCFGAB-FCFGAB- B-AGAGFGFE-FE-D E-B-E->B-E-<B-
>AE-<B->GE-24"
1570 F(11)="R24<B- A->D-E-A-GE-FG-FE-D-E- <A->D-E-A-E-D-<A->E-D-C6R12 E-DE-D-4CD
C<B-A-B- >E-2>E-4&E-."
1580 F(12)="R12. @35V12>  C2<B-2 A6B-R>C<B-AFE-D E-DE-E-DE-E-DE-E-DE- E-DE-E-DE-
FE-D<B-G-24"
1590 F(13)="R24E E-E-E-E-GE-GA-GBA-B >E-<B-G>E-<B-G>E-FE-D-<A-G GA-GA-GA-GA-GA-G
A->E-2.&E-."
1600 F(14)="R12.<< @46V08>L24C<B-AFB-AGE-CDE-FE-DE-DCB-DC<B-A-G-F FEDC<BAGFEDC<B
GAB>DEFGAB>"
1610 F(15)="CDE >B-A-E-B-A-E-B-A-E-B-A-E-B-A-E-CD<E->FGFE-DC >E-<B-F>D<B-F>E-<B-
F> D<B-F>E-<B-F> F<B-F>E-<B-F> "
1620 F(16)="A-FE-FE-A-E-A-FA-FA-A-FE-FEA-E-A-F":F(16)="D<B-F>"+F(16)+"A-E-A-"+F(
16)
1630 F(17)="A-E-A- <<GA-AB-B>C<BB>CD-DE-CDDE-EFEEF V11F4G4G12R12GGFEE-DD-CV8"
1640 F(18)="R12. @35V12L12>>C6<B-AR12B-GFE-AGF E-G>E-<E-G>E-<E-G>E-<E-G>D <E-G>
C<E-G>C<E-GB-E-G>C <E-6DRFE-FB-."
1650 F(19)="B-. E-6D-RE-D-E-A-4 E-6D-RE-D-E-A-4 FGFGA-GA-B-A-GA-24 V15F4G4GR12G&
G4"
1660 F(20)="R12.< @46V08RRE-4D-4 CD-CE-D-C<A-2& A-2>FE-FG-F24"
1670 F(21)="R12. B-R12A-G-FE-D-2& D-2FG-FG-FG- FG-FG->D-6F4&F."
1680 F(22)="F. E-DD-C<BB-AA-GFEE- E-DD-C<BB-AA-GFE24"
1690 F(23)="R24E->> <E-2D-C<B->C<B-E-& E-1 G-B-G->E-4<G-B-G-B-."
1700 F(24)="R24G- FE-D-<B2.& B2>FG->D-<FG->D- E-6D-CD-E-A-6E-6D-24"
1710 F(25)="D-. <E-4A-E-A->D-2 <C<B-AB-R12B->E-4B4& B1& B2.&B."
1720 ' `
1730 ' ﾄﾞﾗﾑ 2  (PSG 1 - For P.D.S.) `
1740 DIM K(40):H(0)="T155L12O3 S1M5000 C24C24C24R24C24R24RCCCC24C24C24R24C S2GS1
CCS2GS1CCS2GS1CCS2GS1CCM7000"
1750 K(1)="RC4RC4":K(2)="S2G4S1C4RC4":K(3)="RS9<C4>S1RC4":K(4)="RC4R12CCCCC"
1760 K(5)="RCCCR12CCR12CC":K(6)="RC4RC4":K(7)="S2G4S1RRC4"
1770 K(8)="RC4R12C6R12C6":K(9)="RC4R12CCCCC":K(10)="S2G4S1R2."
1780 K(11)="RC4RC4":K(12)="S2G4S1C4RC4":K(13)="RC4C<S3GG>S1C<S3EE>S1"
1790 K(14)="RRC6CCCC":K(15)="RC4RC4":K(16)="RC4<S3G6E6C6>S1"
1800 K(17)="RC4CCCCCC":K(18)="S2G4S1RRCCC":K(19)="RC4RC4":K(20)="RC4C4S2G4S1"
1810 K(21)="S2G4S1C4RC4":K(22)="RC4R6CS2G4S1":K(23)="RC4RCC6"
1820 K(24)="RC4RC4":K(25)="RC4<S3G24G24ECG24G24EC>S1"
1830 K(26)="S2G4S1C4S2G4S1C4":K(27)="S2G4S1C4RC4":K(28)="RC4S2G4S1C4"
1840 K(29)="S2G4S1C4S2G4S1C4":K(30)="S2GS1CCS2GS1CCCCS2GS1R":K(31)="S2G4G4S1RC4"
1850 K(32)="S2RG4S1RC4":K(33)="RCC6RC4":K(34)="<S3R12GG>S1C<S3EER12EE>S1C<S3CC>S
1"
1860 K(35)="<S3R12CC>S1C<S3CCR12>S1CCCCC":K(36)="S2G4<S3GEC>S1C6CR12C6"
1870 K(37)="S2G<S3GE>S2G<S3EC>S2GS1CCS2G<S3C>S1C":K(38)="R1"
1880 K(39)="R12CCCCCCCCCCC":K(40)="<S3G6GR12S9ES3C>S1C4"
1890 H(1)=K(2)+K(3):H(2)=K(1)+K(4):H(3)=K(2)+K(3):H(4)=K(1)+K(5)
1900 H(5)=K(7)+K(6)+K(6)+K(8):H(6)=K(7)+K(6)+K(6)+K(9)
1910 H(7)=K(10)+K(11)+K(15)+K(13):H(8)=K(10)+K(14)+K(16)+K(17):H(9)=K(18)
1920 H(10)=K(21)+K(19)+K(11)+K(23):H(11)=K(11)+K(19)+K(11)+K(22)
1930 H(12)=K(24)+K(19)+K(11)+K(23):H(13)=K(11)+K(19)+K(11)+K(25)
1940 H(14)=K(27)+K(26):H(15)=K(28)+K(29):H(16)=K(27)+K(26):H(17)=K(28)+K(30)
1950 H(18)=K(21)+K(19)+K(11)+K(23):H(19)=K(11)+K(19)+K(11)+K(22)
1960 H(20)=K(31)+K(33)+K(32):H(21)=K(40)+K(32)+K(33):H(22)=K(34)+K(35)
1970 H(23)=K(31)+K(33)+K(32):H(24)=K(33)+K(32)+K(33)
1980 H(25)=K(36)+K(37)+K(38)+K(39):ERASE K
1990 ' `
2000 ' ﾉ♥ｽﾞ  (PSG 2) `
2010 I(0)="T155V14O4L24
2020 I(1)="R1FR24>CR24FR24CR24FR24CR24<FR24>CR24FR24CR24FR24CR24<"
2030 I(3)=I(1)
2040 I(17)=">V12R1 F4G4G12R24GGFEE-DD-CV14<"
2050 ' `
2060 ' ﾒﾛﾃﾞｨｰ 3  (PSG 3) `
2070 J(0)="T155L12 V13O5 "
2080 J(1)="CFB->E-2DC<B- L16A+A+B>C2CL12<G-B-G-"
2090 J(2)=">D-2<L16EFG-4.L12>FE-D-C<B-A->C<B-A->G+4"
2100 J(3)="<CFB->E-2DC<B- >C4.L16<BA+AG+GF+L12>&C<B-G-"
2110 J(4)="L16A+B>CD-4D-L12G-2 <A-GA-B-A-B->C<B->CDCD"
2120 J(8)="<A4L16G+GF+R16L12BDGB>C<B& B2&BR12A&A4 A-2>D-R12<A-R12FR12 B-6G>E-4<B
-R12GR12E-R12"
2130 J(10)="FCFGAB-FCFGAB- FCFGAB-FCFGAB- B-AGAGFGFE-FE-D E-B-E->B-E-<B->AE-<B->
GE-<B-"
2140 J(11)="A->D-E-A-GE-FG-FE-D-E- <A->D-E-A-E-D-<A->E-D-C6R12 E-DE-D-4CDC<B-A-B
- >E-2>E-4L16E-DD-CL12"
2150 J(14)="V11<L24C<B-AFB-AGE-CDE-FE-DE-DCB-DC<B-A-G-F FEDC<BAGFEDC<BGAB>DEFGAB
>CDE"
2160 J(15)=">B-A-E-B-A-E-B-A-E-B-A-E-B-A-E-CD<E->FGFE-DC V13>E-<B-F>D<B-F>E-<B-F
> D<B-F>E-<B-F> F<B-F>E-<B-F> D<B-F>"
2170 J(16)="A-FE-FE-A-E-A-FA-FA-A-FE-FEA-E-A-FA-E-A-":J(16)=J(16)+J(16)
2180 J(17)="V12<<GA-AB-B>C<BB>CD-DE-CDDE-EFEEFG-GA- V13B-4B-4B-12R12>C<B-B-AA-GG
-F"
2190 J(20)="L12>RRE-4D-4 CD-CE-D-C<A-2& A-2>FE-FG-FR12"
2200 J(21)="B-R12A-G-FE-D-2& D-2FG-FG-FG- FG-FG->D-6F2"
2210 J(22)="V10E-DD-C<BB-AA-GFEE- E-DD-C<BB-AA-GFEE->>"
2220 J(23)="V12<E-2D-C<B->C<B-E-& E-1 G-B-G->E-4<G-B-G-B-6G-"
2230 J(24)="FE-D-<B2.& B2>FG->D-<FG->D- E-6D-CD-E-A-6E-6D-6"
2240 J(25)="<E-4A-E-A->D-2 <C<B-AB-R12B->E-4B4& B1& B1"
2250 ' `
2260 ' - PLAY - (FM x6+1 & PSG x3) -  `
2270  PLAY #2,A(0),B(0),C(0),D(0),E(0),F(0),G(0),H(0),I(0),J(0)
2280 FOR L=1 TO 25
2290  PLAY #2,A(L),B(L),C(L),D(L),E(L),F(L),G(L),H(L),I(L),J(L)
2300 NEXT L
2310 GOTO 2280
```


★よいソフトがでない→ソフトを買わない→よいソフトを作ってくれない→ソフトがでない→……。あるX1ユーザーの悩みでした。(東京都足立区・たこさん18才)……【編：X1プログラム大全集を見た→買う。】

PC-8801mkIISR以降＋
サウンドボードII用

ワルキューレの伝説
～3,6面のBGM～

©㈱ナムコ

西村健太郎

ワルキューレの伝説はグラフィック良し，ゲーム性良し，ストーリー良し，BGM良しの完璧なゲームです。

その完璧なBGMを完璧な移植でお届けします。ぜひ聞いてみてください。

テクニック

①Yコマンドでリズム音源を鳴らす：

これによって64分音符まで使えるようになる，1小節の中で何度も定位や音量を変えられるようになる，変拍子（例：サンダーブレード）に対応できる，などの利点が生まれますが，その反面プログラムが複雑になります。

②SSGにおいて，エンベロープ周波数（R11，12）を連続的に変える

イントロで使っています。よく聞いてみてください。

③YコマンドでSSGを鳴らす

今回のはこんなところです。

おわりに

うーん，サウンドボードIIを組み込むとメモリ（変数エリアのほう）が少ない！

本当はSSGでコーラスを作ったりしたかったんだけど，何とフリーエリアがあと72バイトしか残っていない！それで仕方なくあきらめました。でも曲の雰囲気は原曲と同じ位に仕上がっています。ぜひ打ち込んでみてください。

書き忘れましたがTONE CHANGERを使っています。

参考にしたもの

・バリバリの効果音入りのワルキューレのテープ

GORRY先生より一言

みなさん，CD買いましたか？これは絶対買い！ですよ。

さて，この曲はPSGの使いかたがいいですね。スネアドラムもなかなかいい音をだしています。

ちょっと残念なのがタムの音。これはもっと練り込んでみるべきです。

ワルキューレの伝説～3,6面のBGM～のプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HCFBF:CMD PLAY "y13,0y12,0":CMD UNLINK'IF INPUT$(1)<>" " THEN 700
20 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
30 '
40 AD=&HCFC0:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
50 READ A$:D=VAL("&h"+A$):POKE AD,D:AD=AD+1
60 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179:NEXT
70 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!";CHR$(7):STOP ELSE NEXT
80 GOTO 290
90 '
100 DATA F3,21,D8,CF,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
110 DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
120 '
130 *VOICE.SET
140 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT "TONE NO. ERROR":STOP
150 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,ADD ¥ 256
160 POKE AD,A%(0,0)
170 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)                    :AD=AD+1
180 POKE AD,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  :POKE AD+4,A%(I,5)
190 POKE AD+8,A%(I,6)*64+A%(I,0)        :POKE AD+12,A%(I,1)
200 POKE AD+16,A%(I,2)                  :POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
210 POKE AD+24,A%(I,9)
220 NEXT                                :AD=AD+25
230 POKE AD,A%(0,1)*16                  :POKE AD+1,A%(0,2)
240 POKE AD+2,A%(0,3)                   :POKE AD+3,A%(0,4) AND 255
250 POKE AD+4,A%(0,4) ¥ 255             :POKE AD+5,A%(0,5) AND 255
260 POKE AD+6,A%(0,6) AND 255           :POKE AD+7,A%(0,7)
270 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
280 '
290 RESTORE 340:FOR TONE=62 TO 67:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
300 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:NO=TONE:GOSUB *VOICE.SET
```

★近くにあったゲーム・センターがつぶれてしまった。これからは，こづかいをどう使おうか？（北海道札幌市・スキャナ15才）……【影：何も考えることはなかろう。私の……。編：ベーマガのためにね。影：そ，そう。】

```
310 IF TONE=64 OR TONE=65 OR TONE=67 THEN A%(0,4)=1:NO=TONE+10:GOSUB *VOICE.SET
320 NEXT
330 '                                               ' S-BASS
340 DATA 49,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
350 DATA 31,12, 0, 0, 2,20, 1, 1, 0, 0
360 DATA 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 0, 0, 0
370 DATA 31, 0, 0, 0, 0,31, 0, 1, 0, 0
380 DATA 31, 4, 0, 8, 1, 0, 1, 0, 0, 0
390 '                                               ' V-CHORD
400 DATA 58,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
410 DATA 31, 8, 0, 0, 1,24, 0, 2, 1, 0
420 DATA 31, 8, 0, 0, 1,26, 0, 1, 1, 0
430 DATA 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 1, 2, 0
440 DATA 31, 8, 6, 7, 2, 0, 0, 2, 1, 0
450 '                                               ' BELL
460 DATA 52,15, 1, 1, 0,20, 0, 5, 0, 0
470 DATA 31, 0, 0, 0, 0,43, 1, 3, 3, 0
480 DATA 31, 6, 5, 5, 4, 0, 2, 1, 4, 0
490 DATA 31, 0, 0, 0, 0,44, 1, 8, 7, 0
500 DATA 31,11,13, 6, 3, 0, 0, 4, 7, 0
510 '                                               ' MAIN
520 DATA 60,15, 1, 1, 0,20 ,0, 5, 0, 0
530 DATA 31, 7, 0, 2, 1,30, 0, 8, 3, 0
540 DATA 18, 5, 6, 6, 1, 0, 0, 8, 3, 0
550 DATA 31, 7, 0, 2, 1,20, 0, 4, 7, 0
560 DATA 18, 5, 6, 6, 1, 0, 0, 8, 7, 0
570 '                                               ' S-TOM
580 DATA 62,15, 0,1,1800,-127,0,10,0,0
590 DATA 31, 0, 0,15, 0,26, 0, 2, 3, 0
600 DATA 31,15,15,15, 8, 0, 0, 1, 4, 0
610 DATA 31, 0, 0,15, 0, 0, 0, 1, 4, 0
620 DATA 31, 0, 0,15, 0, 0, 0, 1, 3, 0
630 '                                               ' VOICE
640 DATA 60,15, 1, 1, 0,30, 0, 6, 0, 0
650 DATA 14, 4, 0, 0, 2,40, 0, 2, 3, 0
660 DATA 14, 4, 5,11, 4, 0, 0, 3, 4, 0
670 DATA 14, 0, 0, 0, 0,42, 0, 2, 4, 0
680 DATA 14, 4, 5,11, 4, 0, 0, 2, 3, 0
690 '
700 CLEAR
710 A0$="y9,0y10,0y7,56y6,7y8,16y12,13y11,0y17,63y24,223y25,223y28,223y29,205t17
7y38,199112@v127@62qo3
720 A2$="a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a &a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a":A1$="q"+A2$+"&"+A2$
730 B1B$="y16,33ry16,33r":B1C$="y16,33ry13,0y16,51r":B1D$=B1C$+B1C$
740 B1$="t177l"+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$
750 F1$="t177l8@66@v127o5rrrrrrrr rrrrrrrr rrrrrrl12d32d32d16 dr<brargrercr
760 E1B$="t177lv10rrrrrrrl12o7a&a&a&a&ae&e&e&e&e&e&e &e&e&errrrrrr8
770 D1$="@64"+E1B$:E1$="@74"+E1B$+"@68":C1$="T177
780 E2$="@67o5v9112"+A2$+"18"+STRING$(32,"r")+"b&b&b&b&b&b&b&b &b&b&b&b&b&b&b&b
790 D2$="l12o6v8@67c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c &c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&cl8"
800 D2$=D2$+STRING$(32,"r")+"<g&g&g&g&g&g&g&g &g&g&g&g&g&g&g&g
810 C2$="l12@77v3o5"+A2$+"lrry8,16y9,16y10,16y0,238y1,0y2,142y3,0y4,188y5,0
820 C2$=C2$+"y12,70y13,14rrr8y12,40rry12,245rrrry12,200rry12,130rrrr8y8,0y9,0
830 C2$=C2$+"y10,0y13,0v3@77l8g&g&g&g&g&g&g&g &g&g&g&g&g&g&g&g
840 B2$=B1$+B1$:A3$=A1$+A1$:B3$=B1B$+B1B$+B1B$+B1B$:E3$="l12"+STRING$(24,"r")
850 F2$="v12@67"+STRING$(90,"r")+"o5@v127@66l16d32dr.<a.r.f>d
860 C3$="@64v10o7l12a&a&a&a&ay8,16y9,16y10,16y12,200y13,14e&e&e&ey12,70rrr
870 C3$=C3$+"rrrrrrrrrrrry8,0y9,0y10,0y13,0y12,30y7,49
880 D3$="@74v10o7l12a&a&a&a&ae&e&e&e&e&er rrrrrrrrrrr
890 D3$="@74v10o7l12a&a&a&a&ae&e&e&e&e&er rrrrrrrrrrr"
900 A4B$="y16,33g&g&gy16,33g&g&g":A4C$="y16,33gy16,33gy16,33g"
910 F4$="@v127@66o5l12ddrdrd<aarara>ddd<aaafffddd
920 B4$="@63@v124o5l12c&c&c&c&c<b&b&b&b&b&b&b &b&b&b&b&b&b>c&c&c<b&b&b
930 C4$="@63@v124l12o4g&g&g&g&gg&g&g&g&g&g &g&g&g&g&gg&g&gg&g&g
940 D4$="@63@v124l12o4e&e&e&e&ed&d&d&d&d&d&d &d&d&d&d&d&de&e&ed&d&d
950 E4$="@64v11o7l8rrrrrrrrrrrc&c<b&b":A4$=A4B$+A4B$+A4B$+A4C$+A4C$
960 AXF$="y16,33f6fy13,0y16,51f&ff":A5$="y12,20y7,49y8,16"+AXF$+AXF$+AXF$+AXF$
970 B5$="l8oc&c&c&c&c&c&c&c &c&c&c&c&c&c&c&c"
980 C5$="l8oa&a&a&a&a&a&a&a &a&a&a&a&a&a&a&a
990 D5$="l8of&f&f&f&f&f&f&f &f&f&f&f&f&f&f&f
1000 E5$="o5l8c&c&c&c&c&c&c&c &c&c&c&c<a&a>c&c"
1010 AXG$="y16,33g&ggy13,0y16,51g&gg":A6$=AXG$+AXG$+AXG$+AXG$
1020 B6$="l12d&d&d&d&dl8g12&g&g&g&g &g&g&g&g&g&g&g&g":F5$="@75v12r16"+E5$+"16
1030 C6$="l12g&g&g&g&gl8b12&b&b&b&b &b&b&b&b&b&b&b&b":E5$="@65v14"+E5$
1040 D6$="l12b&b&b&b&b>l8d12&d&d&d&d &d&d&d&d&d&d&d&d
1050 E6$="<l12b&b&b&b&b>g&g&g&g&g&g&g&g &g<b>c<bgd<bgd<b>cd":F6$="r16"+E6$+"32"
1060 B7$="c&c&c&c&c&c&c&c &c&c&c&cc&cf&f":C7$="f&f&f&f&f&f&f&f &f&f&f&ff&fa&a
1070 E7$="<l8a&a&a&a&a&a&a12l12b&b>c&cd&de&e>a&ab&b>c&c":F7$="r16"+E7$+"32"
1080 B8$="l12>g&g&g&g&gl8d12&d&d&d&d &d&d&d&dl12d&d&d&d&d&d
1090 C8$="l12b&b&b&b&bl8g12&g&g&g&g &g&g&g&gy8,0y12,60y2,251y9;16y13,0l12
1100 C8$=C8$+"g#&g#&g#&g#&g#&g#y12,30":D7$="<a&a&a&a&a&a&a&a &a&a&a&aa&a>c&c
1110 D8$="l12d&d&d&d&dl8<b12&b&b&b&b @66o5l12@v127d48dr24.dddd<d48dr24.dddd
1120 A8$=AXG$+AXG$+"y16,33g&ggy16,33g&ggy16,33g#&g#g#y16,33g#y16,33g#y16,33g#
1130 E8$="<l8d.>g.<dd.b.dd.>d.<d>c#32d4&d16.c16<":F8$="r16"+E8$:E8$=E8$+"b16
1140 E9$=">l8c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&crrrrrrrr@64>>l8v10d&d&d6g12&g&g&g&g
1150 C9$="@v124l8o5y3,0e&e&e6c12<a&a&a&a&a4e&el12a&a>c&ce&el8d&d&d6g12&g&g&g&g&
1160 D9$="@v124@63l8oa&a&a6e12c&c&c&c&c&c<a&al12>c&ce&ea&al8g&g&g6b12&b&b &b&b
1170 F9$="@v124@63l8o5c&c&c6<a12e&e&e&e&e&ec&cl12e&ea&a>c&cl8<b&b&b6>d12&d&d&d&d
 &d&d&d&d&d&d&d&d
1180 EA$="@v124@63o5l8e&e&e6c12<a&a&a&a&a&ae&el12a&a>c&ce&el8f#&f#&f#6>ld12&d&
```


★来月号は，OFコーナーがおもしろかったら買おう。(京都府久世郡・京極堂主人15才)……【影：ドヒャーッ！ベロベロバー。つぐ美：わー，おもしろいこと。影：うん，これで買ってくれただろう。ウヒャーっ。】

```
1190 C9$=C9$+"g&g&g&g&g&g&g&g":D9$=D9$+"&b&b&b&b&b&b&b&b"
1200 DA$="o518c&c&c6<a12e&e&e&e&e&ec&cl12e&ea&a>c&cl8d&d&d6la12&a&a&a&a&a&a
1210 FA$="ol8a&a&a6e12c&c&c&c&c<a&a>l6ceal8a&a&a6>lf#12&f#&f#&f#&f#&f#&f#
1220 CA$="l8"+STRING$(22,"r")+"y7,56y0,119y1,0y2,142y3,0y4,168y5,0y8,16y9,16
1230 CA$=CA$+"y10,16y12,58y13,14rrrrrrrr@65o5v14c16<b16>":EA$=EA$+"d&d&d&d&d
1240 ABX$="Y16,33@WY16,33@W":AB$="y164,19y160,571y40,240"+ABX$+ABX$+ABX$+"y8,0
1250 AB$=AB$+"y9,0y10,0"+ABX$+"y40,0y164,19y160,158y40,240"+ABX$+ABX$+ABX$+ABX$
1260 BB$="o518c&c&c&c&c&c&c&c&c&c<a&a>c&cc&c&c6<b12&b&b&b&b&b&b&b&b16>cd<g
1270 CB$="@75v12r16"+BB$+"16>18":BB$="@65V14"+BB$+">L8
1280 DB$="o518c&c&c&c&c&c&c&c&c&c<a&a>c&cc&c&c6<b12&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b
1290 EB$="ol8a&a&a&a&a&a&a&a &a&a&a&af&fa&aa&a&a6g12&g&g&g&g &g&g&g&g&g&g&g&g
1300 FB$="ol8f&f&f&f&f&f&f&f &f&f&f&fc&cf&ff&f&f6d12&d&d&d&d &d&d&d&d&d&d&d&d
1310 BC$="l8g4&g&g&g4&g4&g&gg&gl12f6e&e6el8e4&e6d12&d&d4&d&d&d4&dl12ed<b>fed
1320 ACB$="y16,33@w6y16,33@w":ACC$="y16,33@wy16,33@wy16,33@w
1330 AC$="y164,19y160,57y40,240"+ABX$+ABX$+ABX$+ABX$+"y40,0y164,19y160,158y40,24
0"+ABX$+ABX$+"l12"+ACB$+ACB$+"y40,0y164,19y160,213y40,240"+ACB$+ACC$
1340 CC$="@63@v124o318f&f&f&f&f&f&f&f &f&f&f&fc&cf&fy9,16y12,50y2,238y13,0
1350 CC$=CC$+"f&f&f6y2,253y13,0d12&d&d&d&d &d&d&d&d>e&e&e&ey12,20y7,49y8,16y9,0
1360 DC$="o418a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&af&fa&aa&a&a6g12&g&g&g&g&g&g&g&gg#&g#&g#&g#
1370 EC$="o5l@v124c&c&c&c&c&c<a>cl8c&c&c6<b12&b&b&b&b &b&b&b&bb&b&b&b
1380 FC$="l8v12@75o5g&g&g&g&g&g&g&g&g&gg&gl12f&fe&e&ee@66@v127ddrdrd<aarara>ddd
1390 BD$="l12o4a&aab&b>c&c&c<a&a&a&aa&a&ab&b>c&c&c&c"
1400 FD$="l12@75v12r4"+BD$
1410 FX$="@75v>l12fedv12r16"+BD$+"32":BD$="@65v14r4"+BD$:FC$=FC$+"<aaafffddd
1420 CD$="l12@63@v124rrroa&aab&b>c&c&c<a &a&a&aa&a&ab&b>c&c&c&c"
1430 DD$="l12@63@v124rrrof&ffg&ga&a&af&f &f&ff&f&fg&ga&a&a&a"
1440 ED$="l12@63@v124rrroc&ccd&df&f&fc&c &c&cc&c&cd&df&f&f&f
1450 BE$="<rrra&aaa&ab&b&bb &b&b&b>c&c&cc&cd&d&d&d":FE$="r16"+BE$+"32"
1460 DE$="rrrf&fff&fg&g&gg &g&g&ga&a&aa&ab&b&b&b"
1470 EE$="rrrc&ccc&cd&d&dd &d&d&df&f&ff&fg&g&g&g"
1480 AF$="y16,33g&ggy13,0y16,51g&gy16,33gg&gy16,33gy13,0y16,51g&ggy16,33g&gg
1490 AF$=AF$+"y16,33g&ggy16,33g#&g#g#y16,33g#&G#y16,33g#
1500 BF$="e&e&e&e&eg&g&gd&d&d&d &d&d&d&d&d&dd&dc<b>cd":FF$="r16"+BF$+"32"
1510 CF$="o5e&e&e&e&eg&g&gd&d&d&d &d&d&d&d&d&dy8,0y9,16y12,50y2,250y3,1y4,89
1520 CF$=CF$+"y5,2y10,16y13,0d&d&d&d&d&dy10,0y9,0y8,16y12,20
1530 DF$="o5c&c&c&c&cd&d&d<b&b&b&b @66@v127>d48d24.rdddd<frfrff@63@v124
1540 EF$="og&g&g&g&gb&b&bg&g&g&g &g&g&g&g&g&gg#&g#&g#&g#&g#&g#
1550 AXA$="y16,33a&aay13,0y16,51a&aa":AG$=AXA$+AXA$+AXA$+AXA$:AG$=AG$+AG$
1560 BG$="e&e&e&e&ec<a&a&a&a&a&a &a&a&ae&e&ea&a>c&ce&e d&d&d&d&d
1570 BG$=BG$+"g&g&g&g&g&g&g &g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g":FG$="r16"+BG$+"32"
1580 BH$="e&e&e&e&ec<a&a&a&a&a&a &a&a&ae&e&ea&a>c&ce&e f#&f#&f#&f#&f#>"
1590 FH$="r16"+BH$+"d&d&d&d&d&d&d &d&d&d&d&d&d&d&d&dr8<c16<
1600 BH$=BH$+"l8y165,42y161,182y40,1y40,241@w12&@w&@w&@w&@w&y9,4y10,4@w&y9,7
1610 BH$=BH$+"y10,7@w&y9,9y10,9@w&y9,11y10,11@w&y9,12y10,12@w&y9,13y10,13@w
1620 BH$=BH$+"y9,14y10,14r<y9,15y10,15c16<b16y9,16y10,16
1630 BI$=">l8c&c&c&c&c&c&c&c&c&c<a&a>c&cc&c&c6<b12&b&b&b&b&b&b&b&b&br>c16
1640 FI$="b16"+BI$:BI$=BI$+"<b16":AH$="y2,142y3,0y4,168y5,0"+AG$
1650 AI$="y8,0y13,0y16,33f&ffy9,0y10,0y8,16y13,0y16,51f&ff"+AXF$+AXF$+AXF$+A6$
1660 BJ$=">c&c&c&c&c&c&c&c&c&c<a&a>e&ee&e&e6d12&d&d&d&d&d&d&d&dl12d&dc<b>cd
1670 AJ$=A5$+AXG$+AXG$+AXG$+"y16,33g#&g#g#y16,33g#&g#g#":FJ$="<b16"+BJ$+"32
1680 CJ$="o518c&c&c&c&c&c&c &c&c&c&c<a&a>e&ee&e&e6d12&d&d&d&d&d&d&dy8,0
1690 CJ$=CJ$+"y9,16y2,250y3,1y12,50y13,0d&d&d&dy12,20y9,0y8,16"
1700 DJ$="ol8a&a&a&a&a&a&a&a &a&a&a&af&f>c&cc&c&c6<b12&b&b&b&b&b&b&b@66@v127
1710 EJ$="ol8f&f&f&f&f&f&f&f &f&f&f&fc&ca&aa&a&a6g12&g&g&g&g&g&g&g&gg#&g#&g#&g#
1720 AK$=A5$+AXG$+"y16,33g&ggy13,0y16,51g&gy13,0y16,51gy16,33g&ggy16,33g&gg
1730 AK$=AK$+"y16,33g#&g#y16,33g#&g#y16,33g#&g#
1740 BK$="l8g4&g&g&g&g&g4&g&gg&gl12f6e&e6el8e4&e6d12&d&d4&d&d&d4&dl12d&dc&cd&d
1750 FK$="r16l8g&g&g&g&g&g&g&g&g&gg&gl12f6e&e6el8e&e&e6d12&d&d&d&d16l12@66
1760 FK$=FK$+"@v127o5d48d24.rdddd<frfrfr":DJ$=DJ$+"l12araaaa@63@v124
1770 CK$="l8o5c&c&c&c&c&c&c&c&c&c<a&a>c&cc&c&c6<b12&b&b&b&b&b&b&bl12brbrb
1780 DK$="l8o4f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&fc&cf&ff&f&f6d12&d&d&d&d&d&d&dl12drdrdr"
1790 EK$="l8oa&a&a&a&a&a&a&a&a&a&af&fa&aa&a&a6g12&g&g&g&g&g&g&gl12g#rg#rg#r
1800 AL$="c&c&c&c&c&c&c&c& c&c&c&c&c&c&c& C&c&c&c&c&c"
1810 BL$="l8o5y7,56@65v14"+AL$+"&c
1820 FL$="@75v12l8o5"+AL$+"&cl12@66@v127d32d32d16dr<brgrgrerc
1830 DL$="@67v10o518e&e&e&e&e&e&e&e &e&e&e&e&e&e&e&e@64>>a&a&a6e12&e&e&e&e
1840 EL$="@67v10o518c&c&c&c&c&c&c&c &c&c&c&c&c&c&c&c@74>>a&a&a6e12&e&e&e&e
1850 '
1860 CMD PLAY #5,A0$
1870 CMD PLAY #5,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$:CMD PLAY #5,A3$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1880 CMD PLAY #5,A2$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$:CMD PLAY #5,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1890 CMD PLAY #5,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$:CMD PLAY #5,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1900 CMD PLAY #5,A5$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$:CMD PLAY #5,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1910 CMD PLAY #5,A1$,B1$,C9$,D9$,E9$,F9$:CMD PLAY #5,A1$,B1$,CA$,DA$,EA$,FA$
1920 CMD PLAY #5,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$:CMD PLAY #5,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
1930 CMD PLAY #5,A5$,BD$,CD$,DD$,ED$,FX$:CMD PLAY #5,A6$,BE$,BE$,DE$,EE$,FE$
1940 CMD PLAY #5,A5$,BD$,CD$,DD$,ED$,FD$:CMD PLAY #5,AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$
1950 CMD PLAY #5,AG$,BG$,C9$,D9$,F9$,FG$:CMD PLAY #5,AH$,BH$,DA$,EA$,FA$,FH$
1960 CMD PLAY #5,AI$,BI$,DB$,EB$,FB$,FI$:CMD PLAY #5,AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,EJ$,FJ$
1970 CMD PLAY #5,AG$,BG$,C9$,D9$,F9$,FG$:CMD PLAY #5,AH$,BH$,DA$,EA$,FA$,FH$
1980 CMD PLAY #5,AI$,BB$,DB$,EB$,FB$,CB$:CMD PLAY #5,AK$,BK$,CK$,DK$,EK$,FK$
1990 CMD PLAY #5,A1$,BL$,B1$,DL$,EL$,FL$:CMD PLAY #5,A3$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
2000 GOTO 1880
2010 '
2020 ' ****************************************************************
2030 ' **        ﾜ ﾙ ｷ ｭ - ﾚ  ﾉ  ﾃﾞ ﾝ ｾ ﾂ            1989 (C) NAMCO        **
2040 ' **                ------ 3,6 ﾒ ﾝ  ﾉ  BGM ------                   **
2050 ' **       for PC-8801 xR/xH/xA/FE/MA2/VA   (SOUND BOARD II)       **
2060 ' **                                   Programed by K.Nishimura    **
2070 ' **       1 9 8 9 金  8 木  1 4 水      final version completed     **
2080 ' ****************************************************************
```

★この本が１冊だけ売れ残っていたので買ってやったんだぞ。感謝しろよ。(三重県員弁郡・K・CAR・BOY15才)
……【影：なんてことするんだよ。たくさん残ってる他の雑誌とお友達になれたってのに。うーん,かわいそう。)

X1シリーズ+FM音源ボード用（要NEW FM音源ドライバー）

サンダークロス

6面「Fire Cavern」

©コナミ

上田　順一

はじめに

この曲は，僕がサンダークロスの中で一番気にいっている6面のBGM「Fire Cavern」です。いい曲ですからぜひ入力してみてください。

プログラムは

この曲は全体的に音が薄く，その薄さを再現することにとても苦労しました。音色作りにはおもいきり力を入れましたんで，けっこう似てると思います。あと，ベルの音を取るのがたいへんでした。

さいごに

この曲を聴くとき，グライコを持っている人は中域をさげて聞くとCDのようなすっきりした音になります。

★

★

GORRY先生より一言

今月も上田くんです。他のX1ユーザー，聴き手に回ってないでどんどん送りましょう。「上田城をうちくずすのだ！」

少し遅くなっているか所がありますね。何とかならなかったかな？もとはといえばミュージック・ドライバーが悪いんですが…。

サンダークロス～6面「Fire Cavern」～のBGMプログラム・リスト

```
100 '▁▂▃▅▆▇█ [FireCavern/THUNDER CROSS (C)KONAMI V1.17 █▇▆▅▃▂▁
110 A$=USR4("F")
120 DIM A%(4,10):RESTORE
130 PRINT "WAIT A MOMENT!"
140 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
150 FOR T=0 TO 8:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
160 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
170 READ A%(I,J):NEXT:NEXT
180 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT T
190 '      [NOISY BASS DRUM]
200 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
210 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
220 DATA 31, 22, 15,  8, 10, 11,  0, 15,  0,  0,  0
230 DATA 31, 15,  0,  8, 15, 11,  0,  0,  0,  0,  0
240 DATA 31, 15,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
250 '      [SHORT DECAY SNARE DRUM]
260 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
270 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
280 DATA 31, 20, 16,  7,  2,  0,  0,  2,  0,  0,  0
290 DATA 31, 24,  0,  9, 15,  4,  0,  3,  0,  3,  0
300 DATA 31, 17, 15,  8,  2,  0,  0,  3,  0,  0,  0
310 '      [TOM TOM]
320 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
330 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
340 DATA 31, 20, 19, 15,  4, 15,  0,  2,  0,  0,  0
350 DATA 31, 25,  0,  9, 15,  4,  0,  3,  0,  2,  0
360 DATA 31, 17, 15,  8,  1,  0,  0,  3,  0,  0,  0
370 '      [FM BASS]
380 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
390 DATA 31, 12,  0,  6,  3, 33,  2,  7,  0,  0,  0
400 DATA 31, 10,  0,  6,  3, 34,  0,  1,  0,  0,  0
410 DATA 31,  9,  0,  6,  3, 33,  0,  0,  0,  0,  0
420 DATA 31,  8,  0,  8,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0
430 '      [INTRO]
440 DATA 52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
450 DATA 31,  3,  0,  3,  2, 23,  0,  4,  0,  0,  0
460 DATA 20,  7,  0,  7, 15,  2,  0,  4,  0,  0,  0
470 DATA 31,  0,  0,  3,  0, 21,  0,  4,  2,  0,  0
480 DATA 20,  7,  0,  7, 15,  2,  0,  4,  2,  0,  0
490 '      [MAIN 1]
500 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
510 DATA 18,  9,  6,  7,  2, 27,  0,  4,  3,  0,  0
520 DATA 20,  9,  7,  8,  2,  0,  0,  4,  3,  0,  0
530 DATA 31,  0,  0,  7,  0, 36,  0,  4,  7,  0,  0
540 DATA 20,  9,  7,  8,  2,  0,  0,  4,  7,  0,  0
550 '      [BELL]
560 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
570 DATA 31, 17,  0,  8, 15, 48,  0, 10,  7,  0,  0
580 DATA 31, 10,  0,  8, 15,  0,  0,  1,  7,  0,  0
590 DATA 31, 16,  0,  8, 15, 44,  0,  5,  3,  0,  0
600 DATA 31, 10,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0
610 '      [BACK 1]
620 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
630 DATA 31,  0,  0,  6,  0, 31,  0,  4,  7,  0,  0
640 DATA 20,  0,  0,  7, 15,  0,  0,  4,  7,  0,  0
650 DATA 31,  0,  0,  6,  0, 40,  0,  4,  3,  0,  0
660 DATA 20,  0,  0,  7, 15,  0,  0,  4,  3,  0,  0
670 '      [STRINGS]
680 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
690 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 27,  0,  4,  7,  0,  0
700 DATA 18,  0,  0,  6,  0,  1,  0,  4,  7,  0,  0
```


★僕は立ったまま寝られます。天才とは僕と影さんであると思う。（福島県石川郡・阿部義幸15才）……【影：学生の頃，自転車に乗ったまま寝ていた。フト気付くと学校の前まできてたから我ながら天才と感じたものである。】

```
710 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 21,  0,  4,  3,  0,  0
720 DATA 18,  0,  0,  6,  0,  1,  0,  4,  3,  0,  0
730 INIT:CLS0:SCREEN
740 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H
750 DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),F(20),G(20),H(20)
760 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
770 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&H20B
780 A$=USR2("0")
790 PRINT "SETTING 'MML'"
800 ' [DRUMS]
810 A(0)="@0O1Q8V14L16^20S0,0,0,0T123 R8
820 A(1)="@1GGGGGG [0
830 A(2)="|:7@0DRD@1G8@0DDRD@1G@0DD:|
840 A(3)="@2<CCC>GGGCCC@1GGG
850 A(4)="|:7@0DRD@1G8@0DDRD@1G:@0DD:|GG"+A(3)
860 A(5)="|:@1G@0D@1G@0D@1G@0DDDD@1G@0DD
870 A(6)=" :@1G@0D@1G@0D@1G@0D@2<CC>GGCC:|
880 A(7)="  @1GGGGGGL32@2<CCCC>GGGGCCCCL16
890 A(8)=   A(5)+A(6)
900 A(9)="  @1GGGGGGGGGGGG
910 A(10)="|:4@0DRD@1G8@0D:DRD@1G@0DD:|@2<CCC>GGG
920 A(11)="|:3@0DRD@1G8@0DDRD@1G@0DD:|
930 A(12)= A(7)
940 A(13)=" ]
950 FOR I=0 TO 13:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
960 ' [BASS]
970 B(0)="@3O2Q6V11L16^20S0,0,0,0 R8
980 B(1)="  R4.[0
990 B(2)="|:8A<E>A<AGF+EF+DC+DE>:|
1000 B(3)="|:A<E>A<AE>A<DEDC+DE>:||:G<D>G<GD>G:<C+DC+>B<C+D>:|GABB<CD>
1010 B(4)="|:A<E>A<AE>A<DEDC+DE>:||:EBE<E>BE:ABAG+AB:|EF+G+G+AB<
1020 B(5)="|:F+F+F+C+F+C+F+F+F+F+G+A DDD>A<D>A<DDDDEF+
1030 B(6)="  F+F+F+C+F+C+F+F+F+F+G+A:EEE>B<E>B<EEF+G+AB:|
1040 B(7)=" <EDC+>BAG+G+F+EEEE>
1050 B(8)="|:AAAA<E>AAAAA<C+E> G+G+G+G+<E>G+G+G+G+G+B<E>
1060 B(9)="  F+F+F+F+<C+>F+F+F+F+F+A<C+:EEEE>B<EED+DC+C>B:|
1070 B(10)="  FFFFFFED+DC+C>B
1080 B(11)=" ]
1090 FOR I=0 TO 11:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
1100 ' [MAIN]
1110 C(0)="@4O3Q6V9L16^20S255,7,40,85 R8
1120 C(1)="R4. [0
1130 C(2)="|:A2RQ4AAAQ6G2RQ4GGGQ6F+2RQ4F+F+F+Q6E2.:|
1140 C(3)="@5O2Q8V12^16S0,0,0,0
1150 C(4)="|:C+2&C+C+DEA8C+8A8<D8C+8>A8:B2.R2.:|B2&BBBB<E2.
1160 C(5)="|:C+8>B8A4.AB<D8C+8>A4.AB<C+8>B8:A4.ABAG+F+G+F+E8EF+G+AB<:|
1170 C(6)="  A4&AAB<C+S255,7,40,30Q7E2.Q8
1180 C(7)="|:C+8.C+DEA4.C+8.C+DE>B4AB<C+8.C+DEA8E8:EAB8A8G+8E4.:|
1190 C(8)="  AB<C8.>FA<C>B4
1200 C(9)="&B8@4O3Q6V9^20S255,7,40,85 ]
1210 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("3"+C(I)):NEXT
1220 '
1230 C(0)="@4O3Q6V8L16^20S255,7,40,85 R8
1240 C(2)="|:E2RQ4EEEQ6D2RQ4DDDQ6C+2RQ4C+C+C+Q6>B2.<:|
1250 C(3)="@5O2Q8V9^32S0,0,0,0R8
1260 C(9)="@4O3Q6V8^20S255,7,40,85 ]
1270 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("4"+C(I)):NEXT
1280 ' [BACK 1]
1290 E(0)="@4O3Q7V8L16^28S255,7,40,85 R8
1300 E(1)="R4.R8 [0P1
1310 E(2)="|:A2RQ4AAAQ7G2RQ4GGGQ7F+2RQ4F+F+F+Q7E2&E8&:E8:|/
1320 E(3)="@6O4V6^0Q6
1330 E(4)=B(3)+B(4)+"@7O3Q4V10^16P1
1340 E(5)="|:C+C+C+C+C+C+R4.DDDDDDR4.C+C+C+C+C+C+:R4.>BBBBBBR<EF+G+AB:|
1350 E(6)="RRRC+C+C+>Q8B2.@8O3V7S0,0,0,0
1360 E(7)="E2.E2.C+2.>B2.< E2.E2.C+2.C4.>B4.
1370 E(8)="R8@4O3Q7V8^28S255,7,40,85 ]
1380 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("5"+E(I)):NEXT:G(4)=E(6)
1390 '
1400 E(0)="@4O3Q7V7L16^28S255,7,40,85 R8
1410 E(1)="R4.R8 [0P2
1420 E(2)="|:E2RQ4EEEQ7D2RQ4DDDQ7C+2RQ4C+C+C+Q7>B2&B8&:B8<:|/
1430 E(3)="@6O4V6^40Q6
1440 E(4)=B(3)+B(4)+"@7O2Q4V10^28P2
1450 E(5)="|:AAAAAAR4.AAAAAAR4.AAAAAA:R4.G+G+G+G+G+G+R<EF+G+AB>:|
1460 E(6)="RRRAAAQ8G+2.@8O3V7S0,0,0,0
1470 E(7)="C+2.>B2.A2.G+2.< C+2.>B2.A2.A4.G+4.
1480 E(8)="R8@4O3Q7V7^28S255,7,40,85 ]
1490 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("6"+E(I)):NEXT
1500 ' [BACK 2]
1510 G(0)="@6O6Q8V6L16^16S0,0,0,0 R8
1520 G(1)="R4. [0P1
1530 G(2)="|: EABEA<C+>EA<D>EA<C+> EGAEGBEG<C+>EGB
1540 G(3)="   EABEA<C+>EA<D>EA<C+>:EG+AEG+BEG+<C+>EG+B:|L48@V+10O4
1550 G(4)="A+B<CC+DD+ EFF+GG+A A+B<CC+DD+ EFF+GG+A A+B<CC+DD+
1560 G(5)="EFF+GG+AO5V8L16P3
1570 G(6)="R1R1R4DGBGB<D>B<DGDGB R1R1R4O3|:4EG+B<:|
1580 G(7)="O5|:R4.C+F+A<C+F+A> R4.DF+A<DF+A> R4.C+F+A<C+F+A:R4..EF+G+AB>:|V9P1R2
.
1590 G(8)="|:4A<C+E>:||:4G+B<E>:||:4F+A<C+>:||:4EG+B:|
1600 G(9)="|:4A<C+E>:||:4G+B<E>:||:4F+A<C+>:|FA<C>A<CF> EG+BG+B<E
1610 G(10)="O6V6^16 ]
1620 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("7"+G(I)):NEXT
1630 '
1640 G(0)="@6O6Q8V4L16^36S0,0,0,0 R8
1650 G(1)="R4.R8 [0P2
1660 G(5)="O5V8L16P3
1670 G(6)="R1R1R4>B<DGDGBGB<D>B<DG R1R1R4O3|:4B<EG+:|
1680 G(7)="O4|:R4.A<C+F+A<C+F+>> R4.A<DF+A<DF+>> R4.A<C+F+A<C+F+>:R4..EF+G+AB>:|
R2..V7P2<
1690 G(10)="O6V4^36 ]
1700 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("8"+G(I)):NEXT
1710 A$=USR4("P")
```

by G

評…よろしく（編）

NEW FM音源ドライバーが
FDと本になって絶賛発売中
X1 FM音源
活用マニュアル
定価3,500円
（本体3,390円）

★10月号で影さんは自分をゴルゴ影だと書いてあったが，それはゴルゴつぐ美のまちがいでは？（新潟市・近藤和彦14才）……【つぐ美：失礼ね！眠れる森の美女にむかって。影：この影王子が，眠りから…いや私も眠ろう。】

あくせすROOM

サークル紹介

○MEMORIES
〒737　広島県呉市押込5-10-2
高橋英明

PC-8801SR以降のユーザーで，半分ゲームに飽きた方，このサークルに入会してみませんか？主な活動内容は，月に1回ミュージックやグラフィックを満載したディスク・マガジンを発行しています。

興味のある方は，175円分の切手を同封して，連絡ください。折り返し入会案内やサンプル・ディスク等を発送いたします。

○すいか・くらぶ
〒328　栃木市今泉町2-8-67
飯田昌弘

パソコンよろずクラブ「すいか」では，ただいま機種を問わず会員を募集しています。いろんな情報交換と，会員間のコミュニケーションをとることを目的として活動しています。

会員主体の月1回発行の会誌には，イラスト，D&D，RPG，アニメ，ビデオ，MS-DOSなどの多種多様な話題でいっぱいです。パソコン通信を利用した活動もしています。

内容濃い入会案内書を72円切手同封でご請求ください。

○EMC
〒997　山形県鶴岡市中清水丙3
清尾　稔

当クラブでは，PC-88SR以降のユーザーを随時募集しています。活動内容は，年6回の会報発行，情報交換等です。

くわしい内容を知りたい方は，返信用切手はいりませんので，連絡をください。

また，「マイコンBASICマガジンで見た」と書いてもらえれば，年会費を免除します。なお，現在会員は36名。すべて男性です。

○ひょろ
〒457　愛知県名古屋市南区曽池町2-40　ライオンズマンション呼続公園601
位田雄一

私たちの運営しているサークル「ひょろ」が9月をもちまして，活動開始3年目に入りました。そこで，新たに会員を募集します。

主な活動内容は，毎月1回の会誌発行が中心です。会誌を通じてのプログラムの発表，情報交換，リサイクル情報など，盛りだくさんです。今後，98ユーザーの方には，会誌をDISKに入れることも考えています。

会費は毎月300円です。くわしい案内書のほしい人は，62円切手同封のうえ，連絡ください。

お便りお待ちしています。サークルの活動内容（会費や入会方法なども），責任者の住所，氏名，年令，電話番号を明記してお送りください。

明日のスタープログラマー

（採用までもう1歩でした）

●ラリーX1
［茨城県日立市・辺見宏幸］

●ショートなショートな物語
［群馬県前橋市・入沢道男］

●Balling the hole
［愛知県名古屋市・浅井新貴］

●ジュニア　ケイバ
［広島県尾道市・横山太郎］

●アステロイド
［岡山県英田郡・松永昌浩］

●チキチキマシンの孤独なレース
［東京都杉並区・ほわっはっぷん］

●十和田湖の恐竜
［秋田県横手市・ネッシー］

●INPUT Q&A 2
［千葉市・町田晴視］

●3色スプライト・エディタ
［高知県安芸市・山本高也］

投稿ありがとう

CARP／佐井川泰治／細井聡司／ES／上田順一／矢野浩二朗／田中慶／宇野達也／前田剛志／藤田秀和／中尾清博／江藤　学／中山剛志／安田　恒／望月成樹／今泉永生／江頭　相／今井　努／SAKANA／松谷泰史／宮下智基／伊藤誠／龍神正人／芦田典良／石川修／古澤　充／吉山卓志／山本高也／長健太／BLACK-Hom／山田秀男／坂本伸幸／旦部幸博／井上享／高橋　潤／竹森　康／茨木創一／関尾守正／永井崇博／小野宏史／みすた～えっくす／岡本健志／秋葉雄二／七瀬修一朗／兼平貴司／大串貞一郎／鈴木裕之／小栗寛之／宮地　司／MR. X／海上貴信／成本智幸／内田明宏／谷口尚生／吉田正美／楠　則夫／松本賢一／阿部　巧／小林洋一／藤本真一／よっしん／古川岳志／菅原良也／中本優三／菅原　悟／らぷた／森　寛之／向後昭弘／山本克稔／伊藤直也／丸山聡一郎／矢竹拓／高橋義典／棚橋敏行／MORIYA GAMES／伊藤恭史／権藤公嗣／金子秀樹／吉田　稔／浪越孝宏／畠山敬多／伊藤孝一／中村　理／三浦三雄／AViiON／山田高史／金子　慈／FROG／安東健一／佐藤　誠／川村　敦／新井栄司／佐々木達也／五十嵐良雄／半田繁幸／スライムソフト／菊地安長／吉村光司／久保田大輔／徳田裕之／飛鳥輝好／及川弘樹／荻野和弘

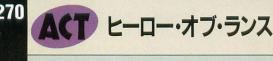
この他にもまだまだたくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさんどうもありがとう！また投稿してネ

CONTENTS
NOVEMBER 1989

SUPER SOFT HOT 10

SUPER SOFT HOT 50(ランキング11位以下)は319ページをご覧ください。

1 ワンダラーズフロムイース
RPG　日本ファルコム
PC-88SR, PC-88VA, PC-98
8,700円
(前回 1)

2 激突ペナントレース2
SPG　コナミ
MSX2
6,300円
(前回 —)

3 信長の野望 戦国群雄伝
SLG　光栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2
9,800円　12,200円(CD付)
(前回 2)

4 大戦略III
SLG　システムソフト
PC-98
9,800円
(前回 2)

5 天下統一
SLG　システムソフト
PC-98
9,800円
(前回 5)

6 テトリス
PZG　ビー・ピー・エス
PC-88, PC-88VA, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2
6,800円
(前回 9)

7 夢幻戦士ヴァリスII
ACG　日本テレネット
PC-88SR
8,800円
(前回 6)

8 ファンタジーゾーン
ACG　電波新聞社
X68K
7,800円
(前回 7)

9 ジェノサイド
ACG　ズーム
X68K
8,800円
(前回 3)

10 ディスクステーション第6号
その他　コンパイル
MSX2
1,980円
(前回 11)

ネオ・フェアリーランド出現!!

PC-9801 ONLY!!

- PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ……………5"2HD…標準価格¥7,800
- PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ…………3.5"2HD…標準価格¥7,800

※表示価格に消費税は含みません。

新たなマップを追加!!

これは…スゴイ！ なんたって98オリジナルマップだ。これは〇〇空間から入る××面なのだ。う〜っ、紹介したいけどできないこの苦しさ分かって！？ どーしても知りたい人はSV買うこと！

細かいところの謎を変更!!

さすが16ビットマシン。さっきから追加ばかりだが、そうアイテムまで追加されたのだ！ 何がどう追加されたかは、ヒ・ミ・ツ。謎に関わっちゃうもんね。

ザコキャラを追加!!

当然！ 新しいマップが増えたんだもの敵キャラも増えなきゃね。で、新たに増えたのは3種類です。どれも強い奴ばかりで乞うご期待ってとこかな。ところでわざわざザコキャラって書くことは……。

新たにデカキャラを追加!!

そーなんです。デカキャラ追加が3種類！！ あの懐かしい元祖ハイドライドのバラリスもデカキャラとなって再々登場します。ますます陰湿かつ凶悪化するバリラスの攻撃に期待！ そのほかニュータイプのデカキャラが登場予定です。

店に入るとアニメ処理で受け答えする!!

いつものように武器屋に入るといつものようにウインドウが開いて……。えっ、違うぞー。なんだこの顔は！？ げげーっ、生意気に喋ってやがるぜー。てなことになること請け合いです。店によっては屈強なお兄さんから、エレガントなお嬢さん、果てはしわくちゃじいさんばーさんまで、いろんな顔が登場します。

新たなアイテムを追加!!

謎の部分については書けないんだよねー。だから想像で我慢するか、実際にSVを体験してみてください。

タイトル・エンディングデモが変わった。

こんなとこまで変えちゃいました！ やっぱりSVだから当然か…。どんな画面かって？ とても言葉でいえましぇ〜ん。

T&Eマガジン No.23請求券 ベーマガ11月号

'89総合カタログ 請求券 ベーマガ11月号

T&Eマガジン23号発行中！ 遥かなるオーガスタ ルンワース 大特集!!

★T&E SOFTの最新情報がわかるテレフォンサービス ☎名古屋052-776-8500

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）

■マガジンNo.23ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします。）

■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします。）

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

ゲーム・ミュージックの宝庫 キングGAMシリーズ

●発売元 キングレコード株式会社

今年度最高の超話題作(Ys III)
"ワンダラーズ・フロム・イース"の
アルバムが大騒ぎして完成.!!

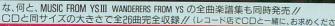
おまたせ!!

WANDERERS FROM YS

By Falcom

ゲーム・サントラ・バージョン **G.S.V** & スーパー・アレンジ・バージョン **S.A.V**

2タイトル10月21日同時発売!!

MUSIC FROM Ys III
WANDERERS FROM Ys
ワンダラーズ・フロム・イースのBGM、全26曲を完全収録したオリジナル・ゲーム・サントラ全曲集!!
CD 276A-7715 税込定価¥2,843
CT 230T-3715 税込定価¥2,369

WANDERERS FROM Ys
SUPER ARRANGE VERSION
アレンジは、おなじみ難波弘之氏。ハード・ロック、パンク・ジャズ、フルオーケストラ、そしてPLUS-MIXのハイグレード・バージョン「SUPER-MIX」と、とにかく盛り沢山。超豪華ゲスト・ミュージシャンの多数参加で、今までのS.A.V.とは一味違った新しいサウンドの発見が出来る、スーパー・サウンド・バトル!!
CD 276A-7716 税込定価¥2,843
CT 230T-3716 税込定価¥2,369

同時発売
な、何と、MUSIC FROM YS III WANDERERS FROM YS の全曲楽譜集も同時発売!!
CDと同サイズの大きさで全26曲完全収録!!(レコード店でCDと一緒に、お求めください。)

楽譜集イースIII(ワンダラーズ・フロム・イース) 10.21発売 税込定価¥1,000 ●CDケース・サイズ

ついに「イース」オリジナル・ビデオ・アニメ
O.V.A.発売決定!!
11月21日第一巻「序章」
12月21日第二巻「ハダルの章」
各約25分/カラー/STEREO/Hi-Fi(各税込¥4,500)

©日本ファルコム/キングレコード

ザナドゥは、ランキング17ヶ月連続1位は、全機種同時発売は、ジオラマを使った広告は、1ゲームモンスター100種類は、1ゲームBGM60曲は、デカキャラという言い方は、リアルタイム(アクション)・ロールプレイング・ゲームは、キングドラゴン＝ガルシスは、ザナドゥ・シナリオⅡは、逆さつららは、2段ジャンプは、体当り攻撃は、外人女性モデルのカタログは、ゲーム・ソフトのレコード化は、円丈師匠の年賀状は、1作品イッキ8頁広告は、ソーサリアンは、15話から構成されたシナリオは、176ページにもおよぶマニュアルは、ソーサリアン・システムは、ペンタウァは、アイリーナは、ゴルカスは、ザハランは、デュエルは、フル面画フルカラー高速スクロールという言い方は、A4版のカタログ・マガジンは、戦国ソーサリアンは、あかねは、政四郎は、暗黒神・邪鬼は、ピラミッド・ソーサリアンは、ツタンカーメンは、ガッシュは、シナリオ・コンテストは、ゲームミュージック・ニューヨーク録音は、セレクテッド・ソーサリアンは、宇宙からの訪問者は、タッチャンは、イガチャンは、各誌ランキング・グランドスラム達成は、ロマンシアは、ファン＝フレディ王子は、セリナ姫は、チャダは、アゾルバ王国は、各パソコン誌編集者を集めた「デスマッチ討論会」(ハワイ)は、20万エリアの広大なマップは、ファネッサ3世は、クリフト4世は、裏ロマンシアは、ドラゴンスレイヤーⅣ(ドラスレファミリー)は、レガシー・オブ・ザ・ウィザード(NES)は、主人公が5人の家族は、ゼムン＝ウォーゼンは、メイア＝ウォーゼンは、ロイアス＝ウォーゼンは、リルル＝ウォーゼンは、ポチは、ディルギオスは、初心者へのアドバイスは、ファルコムは、発売日を必ず守るのは、ザ・レジェンド・オブ・ヒーローズは、ローは、セリオスは、ゲイルは、アグニージャは、ファーレーン王国は、ウォンリーク公国は、ラヌーラ王国は、ソルディス王国は、モレストン共和国は、紋章のようなロゴマークは、全く新しいジャンルは、1990年代は、

ドラゴンスレイヤーから始まる。

Dragon Slayer®

The Legend Of Heros

■ドラゴンスレイヤーは、日本ファルコム㈱の登録商標です。

Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

日本ファルコム株式会社 Falcom

Falcom

イース／イースII／ワンダラーズ フロム イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

シリーズだけど・・・
どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラーズ フロム イース

■対応機種
- PC8801SR　VAシリーズ5-2D(5枚組)
- PC9801　PC286シリーズ 5-2HD、3.5-2HD(3枚組)

＊FM音源対応
＊ジョイスティック対応
＊2ドライブ専用
＊PC9801シリーズは256K以上必要です。
＊PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。
＊PC9801　Uでは動作しません。

優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII

Ancient Ys Vanished The Final Chapter

■対応機種
- PC8801SRシリーズ 5'-2D(4枚組)
- PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD(3枚組)
- X1-turboシリーズ 5'-2D(4枚組)
- FM-77AV専用 3.5'-2D(4枚組)
- MSX2 3.5'-2DD(3枚組)

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI

Ancient Ys Vanished

■対応機種
- PC8801SRシリーズ 5'-2D(2枚組)
- PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD
- X1-turboシリーズ 5'-2D
- FM-77 3.5-2DD
- FM-7 NEW7 5'-2D(2枚組)
- FM-77AV専用 3.5-2D(2枚組)
- MSX2 3.5-2DD

オリジナル・ビデオ
「イース」第1巻「序章」
キングレコードより
11月下旬発売予定！

●高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
●戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
●ストーリを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
●YSシリーズの特徴である無理のない展開、スムーズなゲーム進行を受け継ぎ、さらにプレイヤーの腕次第で行動半径を広げられるようになった。

MSX 2版
10月20日
発売決定

■各機種8,700円(税別)

●3部構成からなる壮大なストーリーが、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
●アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
●ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
●レコード・CD化され、話題をさらった前作のBGMをはるかにしのぐオリジナルBGMが24曲。
●その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!

■各機種7,800円(税別)

●立体感あふれる美しいグラフィックが、謎に包まれた世界を彩る。
●多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なデカキャラが7種類も登場。
●2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、ドラマチックに展開していく。
●ハートの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
●ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができるだろう。

■各機種7,800円(税別)

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースII大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースIICD ¥3,008 CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥVSイース CT ¥937

■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」 ¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」 ¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000(税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガ MARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース/イースII(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコード)より発売予定

■ワイ エス イースは、日本ファルコム㈱の登録商標です。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ・ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

THE RETURN OF ISHTAR
ザ リターン オブ イシター

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1turbo専用 好評発売中 ¥6,800
FM-77シリーズ 好評発売中 ¥6,800

イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源「ブルー・クリスタル・ロッド」を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

★各機種好評発売中

GS-151	PC-8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC-9801シリーズ（旧PC-9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC-9801シリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC-9801シリーズ（旧PC-9801を除く）	5HD ¥6,800	

＊PC-286V.L.U動作可　　漢字ROM必要。

時代が求めた　通信ソフト
た〜みのる

X68000用 通信ソフト

¥12,800
好評発売中

「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. **バックログ機能**　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. **ハングアップ回避機能**　モデムに誤って＾Sなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確立で回避します。
3. **画面モード**　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. **センター登録**　今までのように登録できるセンターの制御がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. **KEYヒストリー機能**　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. **Human 68Kの呼出**　通信中にHuman 68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. **ESCシーケンスをサポートしています。**　ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. **XMODEM対応**　SUN、CRC128/1024をサポートし送信時はSUN／CRCを自動判別します。
9. **モデム登録**　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. **ファイル内容の参照**　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. **仮名変換**　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

対応機種：X68000シリーズ。
24KHz使用可能ディスプレイ。

SPS-NET

Tri-P 好評運営中（3回線）｜一般回線（8回線）MNPクラス4
2400/1200/300bps 自動識別
24時間運営（N81XN）ゲストID（GUEST）
32ビットホストコンピュータ使用！
TEL (0245) 46-1167（代表）

SPS-NET入会法
メモに次の項目を書いて送って下さい ●住所●氏名●電話番号●年令●職業●パスワード●自己紹介●システム（登録料¥3,000税別、会費無料）
※72円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。IDを発行後折返し案内状をお送り致しますのでそれにしたがって3ケ月以内に御入金下さい。入金確認後正式会員として再登録致します。※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。

学習機能タイプ

カセット…4,500円
5FD…6,500円
5DD 5HD 3.5FD…7,000円

号外！ X68000版
棋太平　開発開始!!

まだはじまったばかりですが、機能、その他、遊び心をふんだんに取り入れて初心者から上級者まで充分に使用できる製品を考えています！

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか？
JETターボターミナル

X1turbo（MODEL10を除く）専用パソコン通信ソフト

日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用

BASIC ↔ JETターボターミナル ↔ JET-X1
ファイル転送MS-DOS

150〜9,600bps対応
¥9,800

■表示価格に消費税は含まれておりません。

(株)マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号　郡山5-12298　●加入者名㈱エス・ピー・エス　●金額　代金に3％の消費税を加算した額●通信欄（裏面）ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）

3D-RPGの

PC-9801 VM・UV以降
PC-286シリーズ
要2ドライブ
要MS-DOS
(Ven、2、11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5″2HD 3.5″2HD
各3枚組
¥9,600
(標準小売価格・税別)

★流麗なグラフィック
新開発「New-△-Σ法」により、取り込み画像の常識を破る。
(左は従来の取り込み画像)

★イージーオペレーションシステム　すべての操作がマウスででき、キーボード使用時も片手で操作できる。

★豊富なクエスト&イベント　お互いに絡み合いながら進行。

新しい流れは

★テトラゴナル合成法　従来の3Dとは全く異なるレベルが違う、細部まで描きこまれた背景。

★充実したBGM
効果音モードなど、FM音源の機能をフルに引き出したオリジナル音色使用。
(音楽エディター画面例)

DARK WRAITH

好評発売中

★スーパーリアルバトルシステム　遠くに見える敵にまで攻撃できる。

アーテックが創る

ARTEC アーテックCorp.　東京都練馬区石神井町1-26-13
福本ビル3F　TEL 03-904-0440

dexter soft
Designers & Experts Computer Software

The SUPER LAS VEGAS

時代が求めた16ビット
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

★POWER 1 先進の画像処理で **ビジュアルショック!**

★POWER 2 16ビットパワーの **スピードショック!**

★POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で **サウンドショック!**

セガ・メガドライブ
21,000円 標準小売価格

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格には消費税は含まれておりません。

まだまだガンガン!! 話題騒然のメガドライブカートリッジ!

発売予定ゲーム情報!!

- ▶孔雀王2 幻影城
  © MACOTO OGINO/SHUEISHA 企画協力/集英社/ポニーキャニオン/創映新社
- ▶ゴールデンアックス
- ▶バーミリオン(仮称)
  バックアップ機能搭載
- ▶TATSUJIN
- ▶マージャンコップ 竜
- ▶ザ・スーパー忍
- ▶ソーサリアン
  バックアップ機能搭載
  © NIHON FALCOM 1987
- ▶ムーンダンサー 妖精王の帰還
  © NIHON SOFT BANK 1989 ORIGINAL ILLUSTRATION: © 1989 NAOYUKI KATOH

株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

MSX2/MSX2＋対応

プロ野球
ファミリースタジアム
～'89年度ペナントレース版～

発売決定 11月22日!!
価格7,800円(消費税含まず)

野球ゲームといえば「ファミスタ」です!

ファミスタに2はない!! つねに進化する新しい「ファミスタ」です。

超機能満載

(1) スクロールよりも、スピード、レスポンス、操作性など感覚に重点。
　◦MSX2＋では、完全高速スクロール。
　◦MSX2では、上下のみ高速スクロール。左右は、真っ黒画面のない瞬間画面切換(ほんとうに一瞬にして切り換わります。)

(2) 2つのエディットモード
　◦君のチームが2チーム作れる。もちろんデーターをディスクにセーブできる。

(3) 審判の「ストライク」「ボール」などのコールは音声合成出力。かわいい女の子の声でコールされるジャッジは、もう最高!!

(4) チーム数は、なんとファミスタ史上最高の18チーム(最大23チーム)。

(5) 球場は、広さのちがう2球場を選択できる。

(6) ペナントレースはなんと5試合から200試合まで遊べる(参加人数は0人から6人)もちろんエディットチームも参加可能です。

(7) 選択できるエラーモード。ファインプレイ。引分け試合などの新企画!!

(8) ガイアンツの「いのした」などの参加した超最新データーを搭載!!

(9) 「プロ野球ファミリースタジアムホームランコンテスト」(発売中)のディスクを使うとさらにパワーアップ!!

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ

PC Engine
君は見たか もう一つのサイドアーム！
HYPER DYNE
SIDE ARMS
SPECIAL
スタンダード版に加えて、幻のバージョン
「サイドアームBC」同時収録！
●新たなるパワーアップ、未知なるボスキャラクターたち。誰も知らない興奮が、君を待ち受けている！
P×5 LASER 176700
さらに、スタンダード版もグレードアップ！
●難易度設定、新ボスキャラ追加、そしてカプコンの女性バンド「アルフ ライラ ワ ライラ」が演奏する大迫力のBGMなど、CD-ROMならではの機能満載。
P×4 LASER 252800
■PCエンジン／CD-ROM版 ¥5,800(消費税別)
サイドアームスペシャル 近日発売!!
▶Huカード版 好評発売中¥5,400(消費税別)
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102
※本商品に関するお問い合わせは 03(288)0330
テープサービス03(288)0880
●平日／午前10：00～午後7：00

SCITRON'S *new* RELEASES

今度のS.S.T.BANDはかなり凄い！
サイバーエイジのスーパーバンド・S.S.T.BAND第3弾！

スーパーソニックチーム

G.S.M. SEGA 3 / S.S.T BAND

10/21 ON SALE

CD PCCB-00009 ¥2,500(税込)¥2,427(税抜)
カセット PCTB-00001 ¥2,500(税込)¥2,427(税抜)

体感ゲームの名曲中の名曲を初めてS.S.T BAND自らの手でアレンジ・演奏した……
〔FINAL TAKE OFF(AFTER BURNER)〕
〔SPLASH WAVE(OUT RUN)〕

あの野呂一生のアレンジと神ワザとも思えるギタープレイを収めた……
〔RUSH A DIFFICULTY (TURBO OUTRUN)〕

格調高いアレンジで定評のある、国本佳宏の手によるセガ体感ゲーム最新作…モチロン演奏はS.S.T.BAND。
〔THEME FROM SUPER MONACO GP〕

社会現象まで起こしている超人気ゲームが、DJリミクサー集団M-I-Dによりディスコアレンジに変身！
〔TETREMIX(DISCO ARRANGE)〕

収録曲
アレンジバージョン ファイナル テイクオフ(アフターバーナー)／スプラッシュ ウェイブ(アウトラン)／スーパーモナコGPのテーマ(スーパーモナコGP)／ラッシュ・ア・ディフィカルティー(ターボアウトラン)／テトリミックス(ディスコアレンジ)
オリジナルバージョン テトリミックス スーパーモナコGP ターボアウトラン ゴールデンアックス(CD・カセットでは曲順が異なります)
特典 ◆S.S.T.BAND解説書、山下章氏ライナーノーツ◆ターボアウトラン 楽譜付◆予約特典：オリジナルB2カラーポスター

S.S.T.BAND LIVE

お待たせしました！初の本格的ライブ決定!!

公演日：11月2日(木)
会場：サウンドコロシアムMZA〈地下鉄有楽町線 豊洲駅下車バス5〜7分〉
開場：6:00PM　開演：6:30PM
入場料：指定席　¥3,000　自由席　¥2,000　(各消費税込)
チケットの問い合わせ　㈱グローバルエンタープライズ　TEL.03-496-1341
只今絶賛発売中！良い席はお早めに……

SCITRON INFORMATION

No.1 VIDEO シリーズ▶
今度のG.S.V.もかなり凄い！
スーパーモナコGP・ターボアウトラン
税込¥4,944 税抜¥4,800 60分 カラーHi-Fiステレオ PCV-30026
両ゲームの全コースと攻略法と伝説のS.S.T.BAND誕生年金LIVEから「OUTRUN」を収録。

No.2 大好評G.S.M.1500シリーズ第2弾！
10/21発売
☆ドラゴンブリード／アイレム PCCB-00006
☆鮫！鮫！鮫！／東亜プラン PCCB-00007
☆ドンドコドン／タイトー PCCB-00008(各¥1,500税込)
特典 CDサイズ・カラーステッカー／スチールライトケース。
1500シリーズプレゼントキャンペーン実施中！

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

SCITRON & ART INC.　© PONY CANYON INC.

天才科学者泊(とまり)博士は、ついに幻の原子変換装置"オーダイン"を発明。ところが、悪党クボタがこの装置を博士の婚約者ごと奪い去ってしまったのだ。オーダインと香奈ちゃんの運命やいかに!? 博士は助手のサンデー珍(ちん)と共に、クボタを追って怒りの出撃を開始した。

脳細胞に活性ダイナマイト!!

思考回路がショートしちゃうようなオモシロサ!

ORDYNE

PC Engine

好評発売中

6,800円(税別)

フフ…
キミの灰色の
脳細胞をバラ色に
変えてあげようか…

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話 (03) 445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

KONAMI
コナミ初のX68000用本格移植。
VRAM回転、拡大、縮小機能搭載。
2D・3Dリアルシミュレーションでの壮絶空中バトルファイト。
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に！

演出・絵コンテ　西森明良
原画　垣野内成美
作画協力　㈱AIC

ARCUS II
［アークスII］
— Silent Symphony —

PC88シリーズ・MSX2、11月10日同時発売!!

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。
(送料無料)

※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

ディスクステーション第7号

コンパイル

■対応機種：MSX2／2+
■価　格：1,940円　■発売日：10月8日

本当にディスクステーションの人気はとどまることを知りませんね。回を追うごとに多くのソフトハウスが参入して，その内容はますます充実の度合いを増すばかり。それでいて，ディスク2枚組が1,940円という超破格値／これは売れないほうがどうかしてるのかな…こんな書きだしは，皆さん，耳にタコができるほど聞いてるかもしれませんね。では，毎度おなじみのディスクステーション，今月は第7号ですよ／

ベーマガもついに参入だ！

第7号の内容をザッと挙げてみると，「アレスタ2」「ファイアーホーク」「ブラスターバーン」「ミスターポックを探せ!!」等のコンパイル・オリジナルや新作ソフト紹介，そして「RGB」がベーマガから掲載される予定です。

「RGB」って，どんなゲームだ？なんて思った君！ゲームばかりしてないで，プログラムの勉強もしなきゃダメですよ！そう，先月号のMSXの投稿作品ですよね。なにやら，影さんが考え込んでしまったあのパズルゲームです。打ち込むのがメンド臭くて，まだプレイしてない人は，この第7号で遊んでくださいね。

本号もまた，よりどりみどり！

では，具体的にひとつひとつのソフトを紹介していきましょう。

☆アレスタ2

あのハデハデかつギンギンのシューティング・ゲーム「アレスタ」の続編です。前号（秋号）で「アレスタ外伝」がでたと思ったら，早くも「2」の登場。コンパイルの「アレスタ」にかける情熱がうかがえます。

☆ファイアーホーク

もう皆さんご存じのことと思います。ゲームアーツ・ファンにとって，この秋最大の期待作となるであろう「テグザー2」です。今回は8方向スクロール，ギンギンのパワーアップ，そして前作からの謎をひっさげての登場となりそうです。デモを見てウズウズしながら待っていましょうね。

☆ブラスターバーン

コンパイルのシューティング・ゲームと言えば…？「アレスタ」「ザナック」，いいえ，迷宮（ラビリンス）RPGシューティング「ガーディック」ですよ。MSXユーザーなら覚えているでしょうね。

その「ガーディック」の続編にあたるのが，この「ブラスターバーン」です。

☆ミスターポックを探せ!!

デフォルメKIDSの第4弾は，昔なつかしい「潜水艦ゲーム」もどき。縦横に区切られたスクウェアのどこかに隠れているミスターポックを探知機で捜すといった内容のゲームです。

☆etc…

その他，「シンセサウルスVer2.0」（ビッツー），「C−SO」（ポニーキャニオン）等の先取りプレイも入る予定です。

と，いうわけで，かけ足で紹介してきましたが，内容のほどは伝わったでしょうか？それにしても，これだけの内容ですから他機種のユーザーの方は，うらやましくてたまらないんじゃないですか？　MSXユーザーは幸せですねえ…。　（Degかじんこ）

▲アレスタ2の画面。だれだ!?「1942」だなんて言っているのは？

▲パワーアップしまくると，こんなんなるらしい。た〜まや〜！　ちょっと季節ハズレでしたねえ…

▲なんだこりゃ！ってくらいハデなシーンだね。これは2面の中ボス。これでも中ボスなんだよ，中ボス

▲デフォルメKIDS 4「ミスターポックを探せ！」のトビラ画面。どうして，このカワイイ（？）画面が…

▶こうなっちゃうんだよ〜!!　まったく，リアルすぎて気味がワルイぞ。色数が多いのも考えものだぜ…

アークスII

ウルフチーム

対応機種：PC-88SRシリーズ，MSX
価　格：8,800円　発売日：11月10日

前作の『ARCUS』は，ノン・エキスペリエンス・システム という「レベル」をもたない画期的なRPGということで僕たちを驚かしてくれましたよね。

この『ARCUSII』でも，もちろんそのシステムが使用されていますし，その他にもプレイヤーがとった行動によって，いろいろな噂が流れる「ネーム・フィードバック・システム」や，きれいにアニメーションするビジュアル・シーンなど，いろいろとパワーアップしています。ひさびさに手ごたえのあるRPGがプレイできそうですよ！

ハイ・アニメーション・ビジュアル

この『ARCUSII』でアニメーションを担当しているのが，なんと驚いたことに，「戦えイクサー1」や「超時空要塞マクロス」を手掛けた垣野内成実さんと，「ゼオライマー」や「ダンガイオー」を手掛けた西森明良さん。そして，「ガル・フォース」や「バブルガム・クライシス」などの製作を手掛けた㈱AICなどなどの，そのてのプロの協力を得ています。これにより今までよりも，かなり「魅せる」というものに仕上がっているとおもいます。

オープニング，エンディングはもちろんのこと，途中に入るビジュアル・シーンまでもがバリバリにアニメーションしてくれて，君達の目を楽しませてくれることまちがいなしですね。

また，前作では移動方法がアドベンチャー・ゲームのように移動先を選択して移動したりするところがありましたが，今回はトップビューの形式を採用していて，違和感のないスクロールで『ARCUSII』の世界を楽しめるようになりました。

ビュー・ポイント・アタック

『ARCUSII』の戦闘画面は前作同様3D画面になっていますが，攻撃の仕方が前作よりもむずかしくなっています。どこがむずかしくなったかと言うと，敵キャラへの攻撃の際に，体のどの部分を攻撃するか細かく選択できるようになり，キャラクター相互の協力が今までよりかなりの重要性を帯びてきました。

例を挙げると，敵キャラの武器に攻撃を集中して叩き折ってしまい，攻撃能力をなくしてから袋叩きにしてしまったり，1人が攻撃を受けている間に，もう1人が弱点をついて斬る，といったようなコンビネーション・プレイができるようになったことです。

▼今回の悪役さん。胸に目があってとっても気持ちが悪い奴

▶この画面はアニメーションするんだぜ!

ネーム・フィードバック・システム

RPGの世界では，主人公はいつも英雄でいられるのがあたりまえになってしまっています。が，この『ARCUSII』ではそうとは限らないことが，プレイヤーの行動の仕方によってしばしば起こります。というのは，プレイヤーがとった行動がそのまま村や町に噂として広まっていくからです。つまり，旅の途中で無理をして先に進んだ結果，逃げ帰らないと体力がもたないようになってしまい，逃げ帰ったとします。すると，たちまち「弱虫○○」と呼ばれてしまい，町中の笑い者になってしまいます。

このように『ARCUSII』では，いろんな面でかなり細かく設定されて，かなり長い時間遊べそうな気がします。今から期待大のゲームではないでしょうか。

◀今回の仲間は前回と同じ6人なんだけど，3人でパーティを組んで行動します

▲これがビュー・ポイント・アタックです

◀武器に攻撃を加えて折ってしまえばこっちのもの

遊撃王II -AIR COMBAT-

システムソフト

■対応機種：PC－9801（VM以降）シリーズ
■価　格：8,800円　■発売日：10月13日

シミュレーション・ゲームといえば，システムソフトというくらいで，システムソフトの発表するシミュレーションは秀作ぞろいですね。一連の『大戦略シリーズ』をはじめとして，『マスター・オブ・モンスターズ』等の〝陣取り型〟の作品が有名ですが，『F15ストライクイーグル』に代表される〝フライト・シミュレータ型〟も得意な分野です。今回紹介するのは，フライト・シミュレータの『遊撃王II・AIR COMBAT』です。

ガンガンのドッグファイトだぜ!!

私が思うに，〝フライト・シミュレータ型〟のSLGは，けっこう好みがわかれる分野で,「よくぞこんなおもしろいゲームを作ってくれました！」って言う人がいるかと思えば,「こんなのかったるくて，やる気にならないよ…」といった人も多いことと思います。かく言う私も，実は後者に属する人間でして…こう書くと,「でも，やり込んだらおもしろくなったって言うんだろ」なんて言う声が聞こえてきそうですね。残念でした，ハ・ズ・レです！

この『遊撃王II』の魅力は，そのアクション性の高さにあると言えるでしょう。

極端な言いかたかもしれませんが，〝シミュレーションの格好をしたアフターバーナー〟なんですよ，これは。

SLGにありがちな，スピードの遅さがまったくと言っていいほど感じられないのです。実際にスピードも速いのですが，それ以上に操作性の良さと反応の速さが，アクション性を生かしているのです。そもそも〝フライト・シミュレータ〟の核となるべきドッグファイトが，今までのゲームではパッとしなかった（SLG嫌いの私の偏見ですけど),敵と戦っているときに思うように機体を動かせなくて死んじゃうなんて，バカらしいと思いませんか？

〝フライト・シミュレータ〟ファンの皆さん，暴言多謝！ごめんなさい!!でも，私はSLG嫌いの人達にも『遊撃王II』のおもしろさをわかってほしいのです。そういうわけで,〝SLG嫌いの人も楽しめる遊撃王II〟。そのドッグファイトを中心にプレイ内容を見てみましょう。

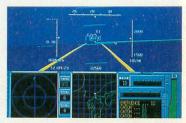
HERE WE GO!!

さっきも触れましたが，ドッグファイトの最中に自分で墜落してしまうことほど情けないことはありません。まずは,「フライト・モード」で操作に慣れてください。とは言え，極めてシンプルな操作系ですからものの数分でのみ込めると思いますけど…。めんどうな人は，いきなり実戦にでて腕を磨くのもいいかもしれません（私もそうしました！）。

さて，機体が自分の体と一体化したと思えたなら，いよいよ戦場へ飛び立つことになります。「ミッション・モード」では，自分の階級に合わせた命令を受けて，それをクリアすることにより昇格するのです。昇格しないことには，いつまでたっても同じ命令しか与えられません。自分で任務を選べないというのは，かえってクリアへの意欲をかきたてるという意味でも良いシステムだと思います。

アナログ・ジョイスティック対応

このゲームは，PC－98用としては初のアナログ・ジョイスティック対応になっています。仕様は，現在はまだX68000のゲームでしか対応していないシャープの「サイバースティック」DEMPAマイコンソフトの「XE－1AJ」です。キーボード操作による機体の反応が「ちょっとシビアすぎるかな」と思われるこのゲームも，アナログ・ジョイスティックを使用することで微妙な操縦感覚が得られるはずです。

◀メニュー画面。ここでフライト・モードかミッション・モードかを選択する

▲これがミッション・シーン。敵機3機を相手にドッグファイト中〜。けして逃げまわってたんじゃないよ

▲これはサンプルで入っていたデータ。さすが将官ともなると，成功率100%のミッションに加わることができる

▼これはフライト・モードのメニュー画面。香港なんて，やっぱりビルの谷間をぬって飛ぶのかなあ？あ，戦争中か

▲あらら…。死んじゃ…いないけど撃墜されちゃった。でも，絶対死なないところがすごいといえばスゴイ？

アルバトロスII
～マスターズヒストリー～
日本テレネット

■対応機種：PC-98シリーズ
■価　　格：9,800円　　■発売日：11月上旬

日本テレネットのヒット作品の一つ，ゴルフゲームの『アルバトロス』が，パワーアップして帰ってきました。その名も『アルバトロスII・マスターズヒストリー』です。

今回はヒストリー（歴史）ということで，1920年代のイギリスが舞台となっています。それではさっそくどのへんがパワーアップされたのか見てみることにましょう。

ここがパワーアップした！

グラフィック面では，『ヴァリスII』（同社より発売になったキャラクター・アクション・ゲーム）のときと同様にアナログ・グラフィックを使用していて，結構きれいにできていると思います。また，操作面では，マウスに対応（マウスだけが可能な操作があります）していますので，操作が簡単になっています。コースは全3コースで，1コースは18ホールなので計54ホール用意されています。もちろんすべて実在のコースを参考にして作っていますので，不自然なコースは一つもありません。そして，旧アルバトロスと比べると，かなりの地形データが入っていて，よりリアルにボールが跳ねたり転がったりすると思われます（サンプルだったので実際に見てはいない）。

アルバトロスIIではこんなことができる

まずゲームをはじめると，自分の名前を登録することができますが，これがなんと自分を含めて10人まで登録可能になっています。またコースにでるときに，ドライバーからパターまでの17本のクラブの内，14本を選ぶことができる，クラブ・セレクトがついています。また，ゴルフがはじめての人のためにNORMALセットというごく一般的なクラブ・セットも用意されています。名前を登録してクラブを選んだらいよいよゲーム・スタートです。

ゴルフにもいろいろな楽しみかたがあり，この『アルバトロスII』でも，ストローク・プレイ（トータル打数を競う方式），トーナメント（同じコースを4周した成績を競う方式），マッチプレイ（2人で，1ホールごとにどちらが少ない打数であがったかを競う方式），ビジュアルマッチ・プレイ（対コンピュータ・マッチプレイ），トレーニング，と豊富に取りそろえています。この中でもオリジナルなのが，ビジュアルマッチ・プレイで，日本テレネットが用意した，1920年代のイギリスにでてきそうなゴルフ・プレイヤー8人とマッチプレイで対戦していくモードで，8人全員を倒すと，美しいエンディングが見れるようになっています。

それともう一つおもしろいのが，トレーニング・モードです。ごくごく普通のトレーニング・モードなんですけれども，納得のいかないショットをしたときに，打ち直しが可能になっています。これを利用して，いろいろなクラブで打ってみたり，わざとバンカー（砂の池）に入れて練習したりと，いろいろと試すことができます。これでトレーニングすれば，たくさんコースにでるよりかも，ずっと早くうまくなることでしょう。

◀ホール全体の断面図。これをよく見てから打たないと転がりすぎてバンカーや池に落ちてしまい泣くことになるよ

▼これは，クルラブ・ツア・ファールコース（西ドイツ）の全景写真です

◀こちらは，オールド・アンドリュースコース（イギリス）の全景写真です

◀ビジュアルマッチ・プレイで登場する4人目の対戦者，トム・モルス

▼途中に入っているのが，このビジュアル・シーンです。なかなかでしょ

コンシューマ・ソフト・グループ

CSG新作合同発表会レポート

Reported by MUNEPI♬

今回レポートするイベントは「CSG新作合同発表会」。CSG(コンシューマ・ソフト・グループ）というのは，ファミコンやPCエンジン，メガドライブなど家庭用TVゲームソフトを開発・販売しているメーカーのグループだ。これらのメーカーが一堂に会して新作ソフトを発表するイベントと言うわけ。会場は，“都立産業貿易センター台東館”といって，浅草，それもあの雷門のすぐ近くにある建物だったんだ。「浅草なんて，もう10何年も御無沙汰だったなぁ。あ，雷門だ雷門！」なんてはしゃいでいたら，結局，縁あって3日間連続で通いつめることになってしまった。

それではそれでは！

玩具見本市と同じ会場で

「CSG～」が開かれたのは9月6日と7日の2日間。その前日，前々日と同じ会場で「玩具見本市」というイベントが開かれていた。「CSG新作合同発表会」は，「玩具見本市」と切っても切れない関係にあるのだ。

8月号で「おもちゃショー」というイベントのレポートを書いたんだけど，覚えているかな？ あれは晴海の国際見本市会場を舞台にかなり大規模に行なわれたおもちゃの祭典だった。出展しているメーカーは「わが社はこれだけの技術，商品ラインナップを持っている」という感じでブースを構成していた。

それに対し「玩具見本市」は，クリスマス，そして，正月と続くおもちゃ屋さんの“年末商戦”にハッキリとターゲットを絞ったイベントなんだ。全体的な規模では「おもちゃショー」にはるかに負ける。が，出展各社とも「年末商戦には，わが社の製品でお客様を釘付け！」といったものすごい気迫が感じられる。このイベントでおもちゃ屋さんにいい印象を与えておけば，それが確実に年末の売上に響くことはまちがいないワケだからね。

東京では，この「玩具見本市」が終わったあと1日も間を開けずに同じ会場で「CSG新作合同発表会」が開かれた。「玩具見本市」も「CSG新作合同発表会」も，実は全国5か所（東京，大阪，名古屋，北海道，福岡）の会場で開かれたんだけど，その内，東京と大阪以外の会場では「CSG新作合同発表会」は「玩具見本市」の中に含まれていたんだ。つまり，「CSG新作合同発表会」とは，「玩具見本市」の中からゲーム・メーカーのブースだけが独立したもの，と考えてよさそうだ。

◀いつの間にやら「バーミリオン」なんていう新作を用意していたセガ。『ゴールデンアックス』はかなり完成度の高いものになりそうだ

家庭用ゲームソフト・メーカー42社が一堂に集結!!

この「CSG新作合同発表会」に出展しているメーカーは，ファミコンをはじめ，メガドライブ，PCエンジン，ゲームボーイと，国内の家庭用ホビーマシンで使えるソフトを発売しているメーカーばかり。して，その数はなんと40社以上！ ファミコンなどの国内の家庭用ホビーマシンの市場が大きくなりすぎたために，他のおもちゃからもう立派にひとり歩きをはじめたという

▲データイーストのブースで見つけた『バルダーダッシュ』。これってかなり前にアーケードででていたヤツだよね

◀アイジーエスというメーカーのブースではファミコン用のモグラ叩きが出展されていた。モグラとの熱き戦いを繰り広げる来場者の雄姿が感動的

▼バットマンの立て看板が渋くにらみを効かすサン電子のブース。ファミコン，ゲームボーイ，PCエンジン，メガドライブとすべての機種でだすつもりらしいから，たいしたもんだ。他にもPCエンジン用『シティーハンター』という原作付きのゲームを出展していた

▲アイレムのブースでは『イメージファイト』を発見！　それにしてもファミコンでだすとは，ねぇ。PCエンジンでだすより売れる？

ところかな。

アスミックに期待！メガドライブ

さて，ここからはボクの印象に残っているゲーム（それ以外のもあるけれど）を機種ごとにピックアップしてみることにする。

まずはメガドライブから。ソフトの絶対数が少ない今，メガドライブ用のゲームはどんなできでも一定の売り上げは確保できる。そんな状況の中，メガドライブ版の『スーパーハイドライド』をだしたメーカー，アスミックは『ハイドライド』につぐメガドライブ用ソフト第2弾をすでに用意していた。『エア・ダイバー』と名付けられたそのゲームは，移植物ではなくオリジナル。

時は西暦20××年。主人公はステルス戦闘機F-19を操縦し，マッドサイエンティスト率いるテロリスト集団に敢然と立ち向かう……，というのが大まかなストーリー。ま，内容的にはマイクロプローズの『F-15ストライクイーグル』に少し似ているかな。フライト・シミュレータとシューティングの中間に位置するようなゲームだ。

しばらく前から発売が決定していて，その完成が今か今かと待たれていたトレコの『アトミックロボキッド』も出展されていた。ブースにいた係の方に聞いてみたところ，9月の末にはマスター・アップするそうだ。

本体の発売元，セガは2本のゲームを出展。1本目は，アーケードからの移植作品『ゴールデンアックス』。まだオープニング・デモぐらいまでしかできていなかったけど，かなりいいできになりそう。2本目はオリジナルの新作RPG『バーミリオン』。まだホンの触りの部分しかできていない上に資料もまったくないのでよくわからないけど，『ファンタシースター・シリーズ』を越えるものになるかも……。

コナミがすごい！ファミコン

「下火になってきた」とか「もういい加減頭打ちの状態」なんて言われ放題の状態が続いて久しいファミコン。ナンダカンダといいながらも家庭用ホビーマシンの頂点に立ち続けているこのモンスター・マシンは，スーパーファミコンの発売延期もあり，まだまだ長生きしそう。

ファミコン・ソフトのラインナップで一番大きい人だかりを作っていたのはコナミ。『トップガン・デュアルファイター』『ドラキュラⅢ』『スーパーコントラ』とタイトルを見ただけで，だいたいどんなゲームなのか想像はつくよね（どれもシリーズ物か以前の製品の練り直し，といってしまえばそれまでだけど）。『ドラキュラⅢ』と『スーパーコントラ』は前作を上回るスケール。『トップガン～』には2Pのドッグファイト・モードが追加されたのがウリ。『コントラ』の迫力，そして『ドラキュラ』の重厚な雰囲気はどちらも新作に活かされているみたい。

版権ものをつぎつぎと発表しているカプコンのブースでは『マルサの女』と『スウィートホーム』が大々的に展示されていた。『マルサの女』を実際にプレイしたという手塚先生に聞いてみたところ，なかなかのできとか。この二つのゲームの影に隠れるように『人間兵器デッドフォックス』というゲームも出展されていたんだけど，主人公のアクションとか敵の動きとか，なんだかナムコの『ローリングサンダー』にそっくり。あまりに似すぎているんでかなり強烈に印象に残ってるんだけど，何か二つのゲームには関連があるのかな？

出展されていたファミコン・ゲームの中でボクが一番注目したいのは，アスキーの『ウィザードリィⅢ』。ファミコン版の『ウィザードリィ・シリーズ』は，パソコン版よりはるかに操作系が洗練されていて熱狂的なファンがたくさんいる。知ってる人も多いと思うけど，ファミコン版のⅡは『リルガミン

▲バリエからは『ガンヘッド』と『ヴィナス戦記』が。どちらもファミコン用のソフトで原作付き。それにしても最近の原作付き版権物の多さはいったいどうしたんだろ？

▲NECアベニューのブースで異彩を放っていた『ロムロムカラオケ』。思わずマイクを取って唄ってしまう来場者のお兄さんがかわいい

▲タイトーは，PCエンジン版『ヴォルフィード』『チェイスH.Q.』などが発売予定だ

▶コナミのブースではファミコン用のソフトの派手さに埋もれるようにして，『グラディウス』のゲームボーイ版『ネメシス』がおかれていた。ちなみにこのファミコンを使ってゲームボーイの画面をテレビに写すシステムは『ワイドボーイ』という名前。で，価格は7万円位だそうだ（一般ユーザーへの販売はしていない）

▶ユースというメーカーから発売される海戦物『ネイビーブルー』はゲームボーイ用のソフトの中では一番光って見えた。ゲームボーイにはこの他にも目立った物としてHAL研究所から『上海』，アスキーから『ペンギンくんWARS』，コトブキシステムから『ミッキーマウス』が出展されていた

の遺産』，つまりパソコン版のIIIだった。今回発売されるこれは，パソコン版のIIにあたる『ダイヤモンドの騎士』なんだ。複雑だね。

あ，そうそうパック・イン・ビデオからは『サンダーバード』なんていう版権物も出展されていたよ。

家族でカラオケ!? PCエンジン

「CSG新作合同発表会」に出展されていたPCエンジン関連の商品で，一番の注目株はなんと言ってもNEC（日本電気HE）から発売されるカラオケ・システムだろう。おもちゃショーのレポートで，CD-ROM用のアンプをチラッと紹介したんだけど，覚えてるかな？　実はあのアンプには，マイク端子や電子エコーが装備されていて，カラオケが楽しめるようになっていたんだ。マイクがつながるってだけならカラオケ・システムなんて呼ぶのは大ゲサだけど，NECアベニューからカラオケ・ソフトの発売が決定している。このカラオケ・ソフトと組み合わせれば，PCエンジンのグラフィックによる歌詞表示，アニメーションなどはもちろんのこと，ランダム選曲や1コーラス・フェードアウトなどと言ったカラオケ・マシン顔負けの機能も発揮できる。

ボクが感心したのはCD-ROMのシステムを活かした高機能ばかりではない。カラオケ・ソフトのラインナップにも目を見張ったね。普通のカラオケじゃお目にかかれないような曲まで用意されているんだ。くわしいタイトルについては別表を見てほしい（個人的にはGO-BANG'Sの曲が入っているのが一番の驚き！誰が選曲したんだろうか？）。

さてさて。肝心のゲームのほうはといえば，ナムコの『源平討魔伝』，アスミックの『パワードリフト』，NECアベニューの『ダライアス』,『アウトラン』。そしてハドソンから『イースI・II』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』といったアーケード・ゲームやパソコン・ゲームからの移植が目立った。中でも『源平討魔伝』のできが抜きんでてよろしいみたい。

また，タイトーからは『ヴォルフィード』や『チェイスH.Q.』なんかも発売されるらしい。

最後に

ゲームボーイについて全然触れられなくて（できの良さそうなものについては写真で紹介するということで），ゴメン！

このショーを見た総評として，やはりどうヒイキ目にみてもメガドライブはまだまだパワー不足という感じがいなめない。PCエンジンは移植物のできの良さに比べて，オリジナル・ゲームに覇気が感じられない。ファミコンは……，う～ん。こんなもんでしょ。

ま，いつものことながら，はなはだ中途半端ではあるけれど，このへんで失礼。

ロムロムカラオケ・発売予定タイトル

Vol.1	MUGO・ん…色っぽい/WAKUWAKUさせて/TRUE LOVE/涙をみせないで/愛が止まらない/天使とYu-Waku/語りつぐ愛に
Vol.2	北国の春/襟裳岬/人生いろいろ/青葉城恋唄/いい日旅立ち/北酒場/昴/酒と泪と男と女
Vol.3	Runner/TRAIN-TRAIN/キスしてほしい/目を閉じておいでよ/蝋人形の館/マリオネット/すてきな夜空/15の好奇心
Vol.4	Vanity Angel/Diamond/ともだち/17才/スペシャル・ボーイフレンド/Strawberry Time/Boys&Girl/Return to Myself
Vol.5	スーダラ節/無責任一代男/さいざんすマンボ/元祖・IEKI吐くまで/埼玉オリンピック音頭/ウンジャラゲ/正気のサタデーナイト/イエローサブマリン音頭

山下 章のコンピュータ・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!

TARGET14

遙かなるオーガスタ

(T&E SOFT)

対応機種：PC-9801シリーズ
FM-TOWNS
(89年末予定)
X68000
(90年春予定)
価　格：12,800円

パソコン・ソフトにとって，かねてから夢のひとつに，リアルな3Dというものがある。コンピュータのグラフィックで，どこまで本物に近い3次元処理をさせられるかを追求している人たちは多い。

が，ハードの性能上，PC-98のような16ビット機をもってしても，それはかなり難しいことである。3Dをリアルに描こうとすればするほど，数多くの演算処理の必要がでてきて，1画面を作成するのにかかる時間が膨大になってしまうからだ。

とは言え，3Dの導入が，ゲームというジャンルにおいても，大きな意味を持つことは明らかだ。ゲーム・センターでここ数年安定したヒットを見せている，セガの一連の体感ものが，すべて3次元の視点で描かれていることに注目してほしい。3Dを導入することによって，今までは存在しなかったゲーム・アイデアやマシンが生みだされることもあるのだ。

今月はリアルな3D技術を開発し，コンピュータ・ゲームに新たな提案をしてくれそうなソフトをご紹介しよう。

"ポリシス"はコンピュータ・ゲームに革命をもたらすか?

ゴルフゲームのマンネリ化を打破

RPGが似たりよったりになっている，という意見が最近誌面をにぎわしているけど，ボクがもっとマンネリ化していると思うのが，このごろのゴルフゲーム。ゴルファーのライフ・シミュレーションを採り入れた『ダブルイーグル』なんかは別としても，それ以外の作品は，どれを見てもほとんど同じパターンにハマっている。

まあ，野球や麻雀と同じく，ゴルフゲームが定番化しているから起こる現象なんだろうけど，それにしても芸がなさすぎる。今年の春に，PCエンジンで似たようなゴルフゲームが4本も発売されたときには，さすがにうんざりしてしまった。「過ぎたるは及ばざるが如し」である。

さて，この『遙かなるオーガスタ』は，そうしたワンパターン・ゴルフゲームとは一線を画したものになっていると言っていいだろう。ポイントは，やはり3Dを採り入れたこと。そのホールがはじまる前に，フライト・シミュレータのようにコースの上を飛んで(?)グルリと見せてくれたり，まるでテレビの中継を見ているかのように，打ったボールに合わせて視点が切り替わったりと，ホント見ているだけで楽しいのだ。

おっと，「3Dの視点になったって，ゲーム自体は変わらない」という意見を言う人もいるかもしれないけど，ちょっと考えてみてほしい。視点が変わるってことは，ゲーム性も大きく変化するということを。

たとえば，『ゼビウス』と『スペースハリアー』がそうであるように，また『イース』と『イースIII』がそうであるように，異なった視点のゲームは，やる行為はそう変わらなくても，全然ちがったゲーム性を生みだすことができるのだ。

たしかに今までにも，この手の視点のゴルフゲームはあった。が，それらは見た目を変えただけに過ぎず，ゲームとしてのおもしろさは一向に改良されていなかったように思う。

『オーガスタ』では，そのへんがちゃんと考えられているのがうれしい。「この視点ならでは」というアイデアが，いくつも盛り込まれているのだ。

具体的に説明しよう。まず，グリーン周辺だけでなく，すべての場所に起伏の設定がされているということ。「キャディーアドバイス」というコマンドを選ぶと，ワイヤー・フレーム（線画）で，視界のグラフィックの起伏が一発で見てとれるようになっている。もち

▶この美しいグラフィックを見てくれ。人間はデジタイズで描かれているし，木のリアルさもハンパじゃない。もちろん，ゲーム性だっておろそかにされてないぞ。

同じグリーンでも，こうやっていろいろな方向から見ることができる。3Dをキチンと計算によって描いているから，こういうことが可能なのだ。なんだかテレビのCGを見てるみたいでしょ。

面でグラフィックを作るばかりでなく，ワイヤーフレームも採り入れているのが，このゲームの大きな特徴だ。グリーン以外の場所でも，こんなふうに起伏が視覚的にわかるんだ。

ろん，打ったボールは，その起伏を計算に入れて，より現実に近い転がりかたをするわけだ。今までの，矢印などでグリーンの上り下りを表現していた2Dゴルフゲームでは，実現しにくかった要素である。

また，コースの両サイドに生えている木——これがまた芸が細かい。一度木にボールをぶつけると，当てかたによっては，再度同じ木の別の枝に当たって，ちがった方向に跳ね返されたりするのだ。木の中をボールがガサガサと落ちてくるのも，実にリアル。

その他にも，「はたつつみ」などの秘技や，いつでもどこでも視点を思いどおりに変えられるなど，楽しめる要素が多い。ノーマルなゴルフゲームに飽きてしまった人は，感動することウケアイだ。

リアリティとゲーム性

横山社長は語る。

「アメリカのオーガスタ・ナショナル・ゴルフクラブと正式に契約しまして，オーガスタのホールをパソコン上で完全に再現しようと試みました。全ホールの細かい等高線の入った地図を借りて，データをすべてインプットしたんです。ただ，オーガスタからのチェックがなかなか厳しくて，木の位置がちょっとちがうとか，どこどこの傾斜がゆるすぎるとか，何度手直ししたかわかりません」

左から，T&E SOFTの横山社長と，横山副社長。ご兄弟で会社を運営しているというのは，もう有名な話。『オーガスタ』に賭ける熱い思いを語っていただいた。

そう，このゲームのもうひとつの売りが，全米プロ選手権”マスターズ”の開催地，オーガスタの地形データがほぼ完璧にシミュレートされているということだ。とは言っても，従来のもののように，ただグリーンやフェアウェイが同じ形をしているというだけではない。

実際に行ってみないとわからないような，立体的な起伏や木，草の位置，ラフの感じやカップを切る位置までが，すべて忠実に再現されているのだ。

たとえば，本物のオーガスタの，とある場所で，写真を1枚写したとする。で，このゲーム中でその同じ場所に行き，同じアングルで視線を固定すると，なんと写真とほとんど同じグラフィックが画面にでてくる！

ただ，こうしたリアリティを追求したときに避けてとおれないのが，それによってゲーム性が失われていないかどうか，ということだろう。

正直言って，同じT&E SOFTのかつての『3Dゴルフ・シミュレーション』は，見た目は斬新であったけど，ゲーム性は極めて低かったように思う。理由はただひとつ，計算してグラフィックを描き換えるまでの待ち時間が長すぎたからだ。

この記事を読んで，やはりそのへんに不安を抱いている人もいるのではないだろうか。でも，心配しないでほしい。1画面の計算・表示にかかる時間が，10メガモードで1秒弱……『オーガスタ』は，ゲームとして遊ぶのに耐えられるだけのスピードを持っている。

加えて，処理速度以外にも，ゲーム性をあげようという工夫がいくつか見受けられる。

「今までのゴルフゲームだと，いつでも狙ったとおりに打ててしまって，現実味が薄いですよね。だから，『オーガスタ』では，プレイヤーにどうやってミス・ショットを打たせようかと悩みました（横山社長)」

このゲームでは，ショット時に二つのリアルタイム要素を導入している。まず，打つ強さの決定。これはすでにいくつかのゴルフゲームにもある。MINとMAXの間をゲージが行ったりきたりしていて，好きなときにボタンを押すというシステムだ。

ただ，『オーガスタ』では，MAXのあとにいきなりMINへとゲージが飛ぶようにできている。これによって，MAXギリギリを狙っているプレイヤーは，一歩まちがえると，MINの状態でショットをしてしまうことになる。いわゆる「ダフリ」の表現だ。

もう一つのリアルタイム要素が，ボールを打つポイントの設定。ボールの絵の上をカーソルが上から下へと動き回り，やはりプレイヤーはここぞと思ったところでボタンを押すのだ。これまた，タイミングを誤ると，端っこをたたいてしまい，ボールはあらぬ方向へと飛んでいってしまう。いわゆる「引っかける」の表現である。

これまでのゴルフゲームのほとんどは，ある程度必勝パターンのようなものが存在し，だれでもそのマニュアルどおりにプレイすれば，それなりのスコアを記録できた。そのパターンを崩すために制作者側が用意したのは，「風」を強くすることぐらい。

そう考えると，リアルタイムの要素をうまく使って，パターン・プレイができないようにした『オーガスタ』のゲーム・システムは評価に値する。

統合型3Dプロセッサー ”ポリシス”とは？

さて，『オーガスタ』の3D視点が実現できたのは，T&Eが独自に開発した”ポリシス”という3Dプロセッサーがあっ

『遙かなるオーガスタ』のショット・システム

▲まず打つ方向を設定する。赤い点がピンのある方向で，青い線が風向き。
左の上下矢印で，ゲームの視点を変えられる。

▲つづいて，クラブを決める。その場面で最適のクラブが，いつも最初に表示される親切設計。

▲おつぎは，スタンスの設定。これによって，フックやスライスの弾道を打つことができる。

▲最後が，打つ強さとボールのどのへんを打つかの決定。ともにリアルタイム設定なので，ちょっとタイミングがずれると，思わぬミス・ショットが生まれることも。

3Dゲームの代表作

『3Dゴルフシミュレーション』(T&E SOFT)
T&Eがその昔発売していたのがコレ。座標計算によってグラフィックを作っていたものの，地面の起伏などはなかった。

『ジェルダ』(キャリーラボ)
ワイヤーフレーム（線画）で描かれた3Dシューティング。基本になっているのは『ゼビウス』で，空中弾と地上弾が撃てる。

『ガンシップ』(マイクロプローズ)
フライト・シミュレータものには，早くから計算による立体的な3Dが採り入れられていた。一種のポリゴンである。

『スペースハリアー』(セガ)
疑似3Dの代表作。柱や岩，敵などをすべてパターンとして持っていて，高速で描き換えることによって3次元を表現している。

『ウイニングラン』(ナムコ)
ポリゴナイザーと呼ばれる独自のポリゴン・システムを使っている作品。すべてのグラフィックが完璧な計算で作られている。

『サンダーセプターII』(ナムコ)
液晶シャッターの眼鏡と，高速で切り替わる左目と右目の像がシンクロして，あたかも本物の立体であるかのように感じられる3Dを実現。

たからに他ならない。それはどのようなものなのか，横山副社長にご説明いただいた。

「3Dには大きく分けて，疑似3Dと，計算によって正確に描かれる3Dの2種類があります。前者は，あらかじめグラフィック・パターンがいくつも用意されていて，そのときごとに最適のサイズのものを画面に置いていくタイプ。後者は，キチンと座標を計算して，そこから線や面を算出するというタイプのことです」

ちょっとむずかしい話になってしまったけど，わかるかな？　疑似3Dというのは要するに，セガの体感ものなどが採用している表示方式のことだ。たとえば『アウトラン』なんかは，木や家などのグラフィック・パターンを最初からメモリ内に持っていて，それを順番に表示することによって画面を作っている。

いっぽう，すべて計算でグラフィックを書いているというのは，『ウイニングラン』を思い浮かべてもらえばいい。あのゲームでは，どこで反転しても，あるいは車体をどんな角度にしても，ポリゴナイザーと呼ばれるシステムで，その場面に応じたグラフィックが瞬時に計算されて描きだされる。立体を面で表現する「ポリゴン」というシステムがその根本だ。

二つの3D方式のどちらがいいとは，一概には言えない。それぞれに長所・短所があるからだ。

疑似3Dは，パターンをうまく用意すれば，処理スピードが速い。でも，自由にその世界を移動させることはむずかしいし，なによりも容量を食う。

リアルな3Dは，その名のとおりリアリティという点では文句はなく，シミュレーション性もアップするが，処理速度がどうしても遅くなってしまう。さらに線や面で描いたグラフィックは見る者にどうしても冷たいイメージを与える。

それでは，〝ポリシス〟は――？

「〝ポリシス〟は，その両者の長所を掛け合わせて生まれたシステムです。基本的には，計算によって画面を作成していくようにしてあります。ただ，いくつかの重要なオブジェクト(対象物)については，あらかじめグラフィック・パターンを用意しておいて，その中の最適サイズを表示する，疑似3Dの方式にしてあるんです。『オーガスタ』ですと，木や草がそうですね。こうすることによって，スピードの高速化と，画面の持つ美しさを追求しています。ワイヤー・フレームと，ポリゴンと，疑似3Dという3種類の表現方法をすべて採り入れたゼイタクなシステム――それが〝ポリシス〟なんです」

〝ポリシス〟の可能性

ボクがこの『オーガスタ』をはじめて見たときに思ったのが，このグラフィックを使ってRPGが作れないものだろうか，ということだった。

たしかに今までにも，3D視点のRPGは数多くある。言うまでもなく，『ウィザードリィ』を核とする，迷宮ものがそれだ。

だが，〝ポリシス〟でRPGを作ったのなら，それらとはひと味ちがったシステムのゲームができるのではないか？　ワン・パターン化してきたRPGに新風を吹き込めるのではないか――？

たとえば，『オーガスタ』と似たようなグラフィックの(？)『マイト&マジック』を，この動きでプレイできたら，どれほど受ける印象が変わるだろう（もちろん，マップを縮めるという大前提のもとでの話）。また，薄暗いリアルな

迷宮の中を，一歩一歩進んでいけたら……。

それに，マップは方眼紙で区切られるという従来の常識も打ち破れるかもしれない。なにしろ，どの方向へも，どの高さへも自由に移動できてしまうのだから。シミュレーション・ゲームに応用しても，ヘクスを使わないゲームが作れそうだ。

さらに，この視点・システムならではのイベントを加え，ユーザー・サイドに立った親切設計にしたなら・・・・。

パッと考えただけでも，これだけ思いつくんだから，〝ポリシス〟には，今まで技術上実現がむずかしかったゲーム・アイデアに生命を与えるだけの可能性があると言ってもよさそうだ。

「もちろん，展開はいろいろ考えています。〝ポリシス〟は，データさえ入れ換えれば，どんなグラフィックにでも対応する汎用性がありますから。現在，その上で動くRPGとシューティングが1本ずつ，企画段階に入ってまして……。それに将来的には，このシステムを他のソフトハウスさんにも提供していきたいと思っています。それですばらしいソフトができるのなら，私どもとしても喜ばしいことですからね」

横山社長は，〝ポリシス〟をひとつのゲーム・システムとして，広く普及させていくことを考えているようであった。それは一朝一夕で実現するようなことではないかもしれない。

さらなるシステムの改良(スピード・アップ等)，新たなゲーム・アイデアの創作，ソフトハウス間の技術交換など，クリアしなければならない問題がいくつもあるからだ。

しかし，それだけのチャレンジを試みるだけの魅力が，このシステムにはあるように思う。

無難で当たりさわりのない作品がやたら目につく今日この頃，ソフトウエア技術力をバックに，こうした新しい提案を投げかけてくれた作品に感謝したい。

『遙かなるオーガスタ』その他の見所

ハーフが終了するごとに，プレイヤーの成績を一覧表で見せてくれる。キミもアンダーパーをめざせ！

トーナメント・モードで遊ぶと，ときどき実況が入って，順位の入れ替わりを教えてくれるんだ。キャディのアドバイスも聞いたほうがいいぞ。

ハーフ終了時に表示されるグラフィック。まさにオーガスタの雰囲気だ。オシャレにゴルフを楽しもう！

ゲームソフトは使い捨ての道具なんかじゃない

これが今回の本のテーマです

みなさんは最近，何かおかしいと感じていませんか？ 発売前からさんざん攻略記事が載っていて，いざソフトがでると，それがアッという間に雑誌から姿を消してしまうというこの現状に。

決してゲームソフトは，その場限りの使い捨てのアイテムじゃありません。アイデアや創造性に満ちた，永遠のエンターテイメント作品であるはずです。

今回の別冊は，その点に主眼を置き，新しい古いにとらわれず，88～89年を代表する作品を20作以上選りすぐってみました。数は増えていますが，内容のクオリティは決して落ちていません。

すべての作品に，遊びかたやパッケージの中に入っているグッズの紹介をつけ，初心者の人にも親しみやすい構成にしました。また，ちょっとゲームにうるさい人には，言いたい放題の「ホンキ・ホンネ」のコラムがオススメ。全ゲームを，必ず良い点と悪い点からバッサリと斬ってあります。

さらに，それを知っているとそのゲームが数倍おもしろくなる，関連書籍や映画もふんだんに紹介。ゲームファンならずとも，必見の一冊です。

▼主な内容……今もう一度味わってみる素晴らしきAVGの世界（物語風スナッチャー等）／ようこそ創造世界へ・RPGワールドへの誘い（イースIIIの再考察等）／麻薬的快感をキミに与えるThat'sシミュレーションゲーム（信長の野望・戦国群雄伝等）／ホンネで討論！読者&クリエイター座談会／キミのゲーム力をチェックするAVG&RPG模擬試験／人気ゲーム㊙テクニック集／ゲームミュージック楽譜&プログラム集／エッセイ風「メイキング・オブ・AVG&RPG Ⅴ」（掲載ソフト名は，次号で発表）

夏休みに行なわれたベーマガ読者とソフトハウス，ライターの座談会を完全収録。飾り気のないホンネがぶつかりあいます。

今回も原画やコンテ，モンスターデータ，楽譜など大量に満載しています。完全保存版としての価値もありますよ。

『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』11月発売予定！

乞う御期待!!

ヒーロー・オブ・ランス

ポニーキャニオン

対応機種:PC-9801シリーズ　価格:7,500円

Written by 手塚一郎

世界で一番親しまれているテーブルトークRPGといえばTSR社のAD&A®（アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ）だ。このゲームがパソコンへコンバートされた話は，本誌のファンタジー通信で触れてきたが，ついに日本語版も登場したのでレポートしよう。

ヒーロー・オブ・ランス

AD&Dは，D&D®の上級版ともいえるテーブルトークRPGだ。この会話と空想によって進められていくゲームを，果してコンピュータ上で再現できるのか？　テーブルトークRPGの愛好者ならば，まず首を横に振るにちがいない。なぜならば，ダンジョンマスターのアドリブや，プレイヤーたちの行動によって，シナリオがどんどん変化していくからだ。テーブルトーク版とパソコン版のちがいは，ここにあると思ってもらっていい。あらかじめ設定されているシナリオをなぞっていくのではないのだ。

こういった変化をコンピュータ側に求めるのは（現段階では）無理だ。人工知能が完成していれば話は別なのだが……。それでも人々はテーブルトークをコンピュータに移植することを考える。そこでだされたのが，テーブルトークをコンピュータ上で再現するのではなく，それの持つ雰囲気や楽しさを可能なだけコンピュータに持ち込むということ。

結果として，今回紹介する『ヒーロー・オブ・ランス』が誕生した。

このゲームは，AD&Dの世界設定のひとつである「ドラゴンランス」のアウトラインと，登場人物の能力および人間関係を楽しむものとして創られた。ゲームのジャンルとして分類するならば，アクションだ。用意された8人の冒険者を状況によって選択しながら，ザク・ツァロスの廃墟（はいきょ）にある「ミシャカルの円盤」を取りもどすのが目的。

富士見文庫から出版されている小説「ドラゴンランス戦記」の第1巻「廃都の黒竜」のラストのほうをゲーム化したといえばピンとくる人もいると思う。プレイする前に読んでおくと，楽しさが倍増するぞ！

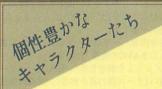
個性豊かな8人のキャラクター

キミが操作することのできるキャラクターは8人用意されているが，いわゆるパーティ・プレイとは少しちがう。画面上に登場できるのは，この8人の中のひとりだけなのだ。それぞれに長所短所があるため，状況に応じて誰を操作するかを選ばなければクリアはむずかしい。しかし，それには各キャラクターの特徴を把握（はあく）しなければならない。

活かされているAD&Dの設定

たとえば，背景世界だけが使われているだけでAD&Dのゲームだと名乗っているなら，それは単に人気に便乗したもの――いわゆるキャラクターものの作品という目で見られてしまうだろう。しかし，この『ヒーロー・オブ・ランス』はちがう。形態こそアクション・ゲームではあるが，システムとし

キャラモン

レイストリンの双子の兄である。しかし，弟とは完全に反対の性格をしており，小さなころから虚弱（きょじゃく）な弟をかばってきた。訓練を積んだとはいえ，まだ熟練の戦士とはいえないだろう。剣の他に槍（やり）を使うこともできるのだ。

タニス（タンサラス）

タニスは，エルフと人間の混血，つまりハーフエルフである。訓練と旅によって剣の達人となった。特にエルフの剣を手にすれば，彼に匹敵する剣士は少ないといわれている。離れている敵に対しては弓での攻撃もできる。

スターム

真のソラムニア騎士の息子であるスタームは，やはり父親同様に騎士としての一生を送ろうと決意している。フリントに生存術を教えられ，それによって何度も生命を救われることになる。剣を好み，飛び道具は臆病だとして使わない。このために接近戦でしか戦えない。

レイストリン

キャラモンの双子の弟。兄とはちがって魔術師である。レイストリンは〝試練〟を受け，くぐり抜けた者の中でもっとも若い魔術師とされており，将来の力を確約，杖を得たのだが，そのために外見にいちじるしい損傷（そんしょう）をきたしてしまった。

てのAD&Dが（プレイヤーには見えないが）ちゃんと組み込まれているのだ。

例を挙げるとキリがないが，そのいくつかについて触れよう。

まず，戦闘システム。通常のアクションでは剣で斬られれば，当然ダメージを受けたり，死んでしまったりする。が，このゲームでは，そうとは限らない。AC（アーマー・クラス）によっては攻撃を受け流し，まったくダメージを受けなかったりする。

ドラゴンの息（ブレス）についても似たようなことがいえる。こちらはセービング・スローという，いわば運試しに近い計算を行なって，攻撃を受けたか受けないかを判断するわけだ。

つまり，マスターやプレイヤーが振るダイスや，その他の計算などをコンピュータが受け持ち，それ以外の移動や戦闘のみに没頭できるようにという配慮からのアクション・ゲームなのである。

現在ではまだ，AD&Dの日本語版ルールブックは発売されていない。遊びたければ英語版を訳すしかないのだ。訳すのはイヤだけど遊びたい――こんな人も多いと思う。だから，この『ヒーロー・オブ・ランス』が創られたのかもしれない。

D&Dルールブック供給形式というのがある。現段階で必要ないルールや設定は一切載せず，プレイヤーを戸惑わせないようにする方法だ。

『ヒーロー・オブ・ランス』を見ていると，どうもその辺とダブってくるのが不思議でならない。

AD&Dの人気は，まだまだ広がり続けるのだろう。

▶スタート直後の画面。左下のコンパスを見ると左右の他にも奥と手前に移動できることがわかる。マッピングしないまでも迷わないようにしたいね

▶廃虚の中には，ジェム（宝石）やポーション（薬）が落ちている。特にポーションは体力回復などの効力があるため必ず拾いたい。ジェムの効力は不明。入手してもスコアがあがるわけでもないし……。何か謎が？

▲ドラゴンとの戦闘。ドラゴンの吐く息は強力なので「デフレクト・ドラゴン・ブレス」で防御することを忘れないようにしたい。後半は，もっと強いドラゴンが登場するぞ！

▶廃虚のところどころには，このような穴が開いている。これに落ちてしまうと死が待っているので慎重にクリアしたい

▼敵と出会えば，もちろん戦闘となる。スクロール・アウトは通用しないので注意。複数の敵との戦闘の際に気をつけるのは，どちらの敵を先に倒したほうがいいかということ。敵の特質を見極めよう

◀当面の目標は，この穴（シュート）を見つけること。これを越えると体力を回復させることのできる滝も近い。この滝の美しさは，ぜひ見てほしい。もちろん自力でね

▲ゲーム中にメニューの「スコア」を選択すると，このように倒したモンスターの数やスコアを見ることができる。ボクの現在のスコアは11262点。まだまだ先は長そうだ

ゴールドムーン

ケ＝シュ族の族長の娘。部外者の若者リヴァーウィンドと恋におちるが，それは許されぬものであった。彼は，ゴールドムーンと結婚する資格があることを示すために旅先から青水晶の杖を持ち帰るが，何の効力も認められず死刑を宣告される。そのとき，杖の力によってふたりは別の地へと飛ばされ，そこでタニスらと出会う。

タッスルホッフ

AD&Dのオリジナル種族のケンダー族のひとり。恐れを知らず，好奇心と独立心が旺盛である。タッスルホッフは，彼らの一族がそうであるようにフーパックという武器がお気に入りだ。これは杖としても，スリングとしても使えるもので，彼らだけにしか使えないといわれている。

リヴァーウィンド

ケ＝シュ族から追放されたレンジャー。旅先より持ち帰った杖により死刑の危機を免れる。しかし，今だその杖の持つ不思議な力は解明されていないという。リヴァーウィンドは剣だけでなく弓も使えるため，遠距離から敵を攻撃することも可能。

フリント

フリントは，ドワーフの中でも丘ドワーフと呼ばれる種族である。金属加工の腕がよく，熟練の細工師として有名だった。反面，恐れを知らない戦士でもある。ゴールドムーンたちをシーク教徒から救ったことで，暗黒の女王タキシスと戦う冒険へと旅立つことになるのだった。

プール・オブ・レディアンス

パソコン版AD&Dがこの『ヒーロー・オブ・ランス』だけだと思ったら大まちがいだ。AD&Dシリーズ第2弾『プール・オブ・レディアンス』の日本語版の発売が12月21日に予定されているのである。

こちらは，いわゆるRPGタイプ。ムーンシー（月海）を臨む古代都市フランは，数百年間無人で，荒れ果てたままだった。が，フラン再興のためフラン市評議会が設立され，ほんの限られた地域だけが復活した。プレイヤーは，フラン再興の尖兵として，それを阻む勢力と戦うことに……。

これが『プール・オブ・レディアンス』のイントロ。AD&Dの世界設定のひとつである「フォーゴットン・レルム」を舞台にゲームは展開する。

見どころは二転三転するストーリーと斬新な戦闘モード。年末が楽しみ！

Game developed by U.S.Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
©1988, 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved
©1988, 1987 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved

ポリス クエスト II

シエラ オンライン ジャパン

Written by 佐久間亮介

対応機種:PC-9801VM以降（MIDI音源対応）
価　　格:8,800円

今月のAVGは，先月号の新着ゲーム情報で紹介した『ポリスクエストII』を取りあげた。このソフトはアメリカではすでにシリーズ物として大ヒットした作品なのだ。今回，移植されたのは，そのシリーズの第2弾。

グラフィックを見ても，日本にはないタッチなのがわかってもらえるだろう（日本版用に多少アレンジされているが…）。さらに音響ではMIDI音源に対応しており，こちらのほうもアメリカ独特のセンスいいBGMを聞かせてくれる。ゲーム内容も少々変わっており，ボク達が当たり前だと思ってきたAVGのスタイルでプレイすると，戸惑ってしまうことになるだろう。すべての面でアメリカナイズされているのだ。

今月は先月号よりもさらに一歩踏み込んで，このゲームの魅力をみなさんにくわしく紹介したい。

ポリスクエストは日常を舞台にしたゲームだ

「ポリスクエストとは，どんなストーリーのゲームなんだろう？」——多くの読者がこんな思いを胸に抱きながら，この原稿を読んでくれているのだろう。日本のAVGは，最近ではシナリオを重視した〝見せる〟タイプの物が多いのだから，そう思うのも無理ない。

では，この『ポリスクエストII』のストーリーは，どうなっているのだろう。「アメリカの刑事の日常をシミュレートしたもの」と言えばもっとも適確な表現になるのではないだろうか。ひと昔前のAVGでは目的だけしか提示されておらず，ゲーム導入部に関する説明という物はほとんどなかった。ポリスクエストもかなりそれに近い。が，日本のそれとちがい，不条理な謎など一切登場しないのだ。だからこそ，刑事の日常生活をシミュレートしたもの，と言えるのだ。

不条理な謎がないとはいえ，日常の行動をゲームの中で実践するということが，これほどむずかしいものだったのか，と思わず溜息(ためいき)をついてしまうほどの戸惑いを感じてしまう。実際にアメリカで刑事をやっている人でも，そうは簡単に解けないだろう。

それにしても，「よくこんなに刑事のことをくわしくゲームにすることができたな」と思ったら，なんとこのゲー

▲シンプルな画面でしょ?! コマンドは英語，日本語の両方で入力することができるんだ

◀まずは自分のオフィスに帰ってみよう。ここではさまざまな情報を入手することができるので，見落としのないように隅々まで調べまわろう

▲ゲームはこんな感じの画面がメインで進行していく。自分のキャラクターを目的の場所まで移動させ，コマンドを入力していくことになる

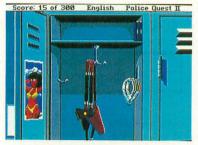
▲自分のデスクの引き出しには，財布と手紙がしまってあった。ただ取るだけではなく，取った後にチャンと調べることを忘れずに!

▲財布の中には，潜水許可証がしまってあった。これさえあれば，湖の中の捜査に参加することができるぞ

▲ここでは自分の装備を取っておこう。まずは自分のロッカーを開けてみよう。ロッカーの鍵の番号は…ほら，あそこで手に入れたものの裏に…

◀ここでは実際に，自分で照準を合わせることになるんだ。結果を見ることもできるので，しっかりと照準をあわせよう

◀これがボクの射撃結果。見てもらえればわかるけど，結果はボロボロ。使用後のターゲットは新しいものに取り替えておくのは常識だぞ

▼何とかロッカーを開くことができたぞ。ここでは三つの物を手に入れておこう。そうそう銃に弾を込めておくのも忘れずにね

ムの制作者は元刑事だという話。なるほど，これならこの疑問にも納得がいくというものだ。

変わったゲーム進行★とスコア制の導入

このゲームは，普通のAVG（あくまでも，日本の従来のAVGという意味）とちがってゲーム進行のしかたがかなり変わったものとなっている。

テーブルを調べたいとき，普通のAVGならダイレクトにコマンドで〝テーブル　調べる〟と入力するだけで済んでしまう。しかし，ポリスクエストでは主人公のキャラクターを実際に動かして目的の場所まで（この場合はテーブルまで）持っていき，コマンドを入力しなければいけないのだ。したがってメインとなってくる画面も当然，第3者の視点から見た感じのものとなっている。はじめて画面を見た人はRPGの移動シーンなどと勘ちがいしてしまうかもしれないだろう。日本のゲームでこれに近い作りをしている物もある。少し前の作品だが『リバイバー』がそうだろう。

コマンド入力も，かなり細かい単語まで受け付けるようになっている。たとえば，自分の机の引き出しを開けるためには，まずイスにすわり鍵を開けてはじめて開けることができるのだ。

先に説明した目的の場所までキャラクターを動かすという要素は，おもしろい要素ではあるが，非常に大きな問題点も抱えてもいる。それは目的の場所がわからないと，その場で行詰まってしまうことだ。これを避ける方法はただ一つ，すべての物を一つずつ〝LOOK（＝見る）〟していくしかないだろう。AVGの基本であるこのコマンドを必要最大限に活用するというところには好感が持てるものの，さすがに全部の物に対してこれを行なうのは，少々めんどう臭いのではないだろうか。

スコア制を導入しているのも，ポリスクエストの特徴の一つだろう。これは特定のコマンドをプレイヤーが入力したときに加算される物で，いつでも好きなときに自分が何点取ったのかを見ることができるようになっている。得点の上限というのは決まっており，この上限と（上限はあらかじめ画面に表示されている）自分の獲得した点数を対比させることによって，現在の自分の進行状況を知ることができるのである。ある程度，ゲームの先が読めるようになっているのだ。

よく，自分では終わったと思ったのだが，実はまだストーリーが続いていて，なんとなくプレイする気が失せてしまった，という話を耳にする。読者

◀キャプテンからの命令で，犯罪者の写真をコンピュータで照合させることになった。まずは犯罪者ファイルに挟んである写真を取っておこう

▲装備がそろったら，射撃訓練場へ向かおう。係の人から防音器具を借りることも忘れずに!室内で銃を撃つんだから，これがないと耳を痛めちゃうもんね

▲ここのオフィスで働いている人達は，ほとんどの人が自分の仕事に疑問を持っているようだ

▼このゲームでは，メッセージは字幕スーパーで表示される。映画を見ているような感覚でゲームをプレイすることができるね

◀刑務所の中に入るためには，あるステップを踏まなければならないんだ。まず危険物を外すこと。もう一つは自分の身分を証明するものを，看守に見せることだ

◀犯罪者と面会。彼と話しさえすれば，ここでの用件はすんでしまうわけだ。看守ともチャンと話しをしておこう

の中にも同じような経験のある人もいるだろう。こういった肩透かしを食らわされると，盛りあがっていたプレイヤーの気力も一気に消沈してしまうものだ。スコア制の導入により自分の位置を知ることができるようになったのは，こういった事態を防ぐ手段でもあったのだろう。そのため非常に安心して，プレイすることができるのである。

BGMは国内初の★MIDI音源対応!

現在，国産機でポリスクエストが楽しめるのは，PC-98シリーズ(VM以降)とその互換機のみである。これがPC-88のような標準でFM音源を持つ機種ならば，相応のBGMがついたであろう。しかし，今だFM音源がオプションであるPC-98用では…と思うなかれ，このポリスクエストではさまざまな音源に対応している。

特にその中でも一際目（耳を？）を引くのが，MIDI音源対応の音響だ。まるで，劇場で映画音楽を聞いているかのような迫力あるBGMには，ただただ感心するばかり。対応しているMIDI音源は，MT-32／MT-100／CM-64(ローランド)，MT540／CT460／CSM-1(カシオ)。これらMIDI音源は，内蔵音色においてもビルドイン・タイプのFM音源ボードのそれを上回ってはいる。しかし，さらにそれだけにとどまらず，音色をより生楽器らしくアレンジしてあるところがスゴイ。これでこそ，MIDI対応の真価が発揮できたというもの。改めて，その表現力のすばらしさを教えてもらったような気がした。

FM音源でもいいが，できればポリスクエストはMIDIに接続してプレイしたほうが臨場感がさらに高まるというものだ。MIDI音源は少々高い出費ではあるが，けっして損をする買い物ではないだろう。それにこれを使って，自分でゲーム・ミュージック等を演奏させるという本来の楽しみかただってあるのだから。

最後に

この『ポリスクエストII』は，現行の海外移植作のなかではナンバー1の完成度のものであろう。マウス，マルチ音源に対応し，さらに原作に非常に忠実なグラフィックとなっている。これもポリスクエスト自身が持つ，パワーがあるからこそ可能だった事柄なのかもしれない。

反面，忠実すぎたために，日本人の趣味に合わないところがいくつかあるのも事実だ。地味なグラフィックやコマンド入力の細かさ等がそうだ。だが，へたに変更され，ポリスクエストというゲームを破壊されるよりは，まだこちらのほうがいい。その点も考えるとやはり無意味な変更をしなかったことは正解だったのだろう。

ポリスクエストは大衆向けに作られたゲームだ。日常を舞台にした奇抜さと，不可解な謎のなさがとても感銘を与えてくれるのである。

▲車に乗って刑務所に向かう。服役中の犯罪者から話しを聞くためにだ。ここでは自分と相棒の会話を楽しんでほしい

▲事件現場には，すでに知り合いの警官が到着していた。字幕スーパーが入っていないのは，まだ未完成のため

▲致命的なミスをすると，キャプテンのお説教を聞くはめになる。この画面を見ないように，十分に気をくばって行動しよう

▶犯人の車の検証。拳銃とホルスターを捜しだしておこう。まだまだ，物語は10分の1しか進んでいないぞ。ここからは自分の手で見てほしい。きっとすばらしいエンディングがキミを待っているぞ

提督の決断

光栄

対応機種：PC-9801VM以降
価　格：14,800円
（サウンドウェア付き17,200円）

Written by 神崎祥生

仮題「連合艦隊」としてうわさにのぼっていた光栄初の近代戦シミュレーションが，ついにその姿を現しました。正式タイトルは，『提督の決断』。

「WWII GAME　シリーズ　第1弾」と銘打たれたこのゲームは，太平洋戦争時の数々の有名な艦隊戦を再現した，戦略級SLGです。広大な太平洋を舞台に，巨大なスケールの戦いが展開します。

歴史モノのSLGでヒットを続けてきたシブサワ・コウ氏の，近代戦でのお手並を拝見することにしましょう。

9本のシナリオ

まずオープニングは，夜間の艦隊戦シーン。火を噴く砲塔，漆黒の闇に上がる水柱。炎上する空母。霧の中から，RISING SUNの旗をはためかせ，連合艦隊旗艦，戦艦長門が姿を現します。モノクロームで細かく描かれたアニメーションが圧巻。続いてやはりモノクロで，当時の記録写真の取り込み画像と共にスタッフ紹介。そしてゲームがはじまります。

シナリオ選択，将校のパラメータ決定，予算の配分，難易度の決定と，このあたりはすっかりおなじみの手続き。

このゲーム，パッケージやオープニングなどからは，「実際の歴史に挑戦し大日本帝国の勝利を目指す」といった雰囲気が漂っていますが，もちろん連合国側（アメリカ）でもプレイできます。0人プレイ（観戦モード）から，2人まで参加可能。

シナリオは，つぎの9本が用意されています。

1.日米交渉決裂　(S16.11.1)
2.真珠湾攻撃　(S16.12.8)
3.珊瑚海海戦　(S17.5.7)
4.ミッドウェイ海戦　(S17.6.5)
5.ソロモン海戦　(S17.8.8)
6.南太平洋海戦　(S17.10.26)
7.マリアナ沖海戦　(S19.6.19)
8.比島沖海戦　(S19.10.23)
9.大和特攻　(S20.4.7)

この9本のそれぞれに，固有の勝利条件が設定されています。このうちシナリオ1「日米交渉決裂」のみが，両国とも「敵基地の完全占領」もしくは「敵部隊の全滅」を勝利条件とする，太平洋戦争全体にわたるキャンペーンとなっています。2から9までのシナリオは実在の海戦をシミュレートしたショート・シナリオで，その勝利条件は，たとえば「真珠湾攻撃」を日本側でプレイした場合，

◆正規空母2隻以上撃沈
◆戦艦3隻以上＋巡洋艦4隻以上撃沈
◆ハワイ基地の占領

のどれか一つを達成すればよい，といった具合です。そしてこの勝利条件を満たした後も，完全勝利を目指してゲームを続行することができます。つまり戦史のいろいろな時点から参加できる，ということです。

艦隊指令長官

このゲームでのプレイヤーの立場は，あくまで「艦隊指令長官」です。総理大臣とか大統領のように本国にのんびり居座って全体を見渡す立場ではなく，旗艦に乗り込んで戦場に赴くわけで，コントロールできる範囲は通常の戦略級ゲームよりはおのずと狭くなっています。

一応，外交・内政等もできるのです

が，それは母港（呉，ないしハワイ）に寄港しているときだけ。それも，口うるさい陸軍といちいち会議を開かねばなりません。自分の自由になる艦隊は第一艦隊のみで，それ以外の艦隊は，目的地と任務だけを与えて，勝手に行動させることになります。出港して戦地に赴き，無線封鎖でもしようものなら，本国からの情報も入らず，頼るは自分の腕一つ。しかも，目的を達せずに本国に帰りでもしたら解任されるかもしれません。

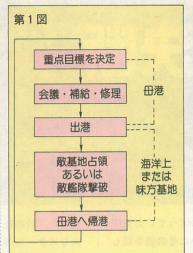
何か，「中間管理職の悲哀」といった感じですね。

ゲーム進行

基本となるシナリオ1では，ゲームはつぎのように進行します（第1図）。

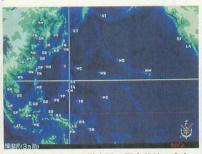
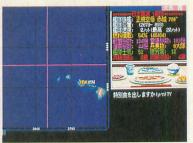
まず陸軍と会議を開き，作戦目標を三つ決めます。艦隊の補給を待つ間，兵器の開発，工作員の派遣などの内政，外交の案件を処理。出港して作戦を遂行し，また母港に帰って来る。そしてつぎの作戦会議を開く。

作戦の成否によって国民の士気が上下し，またプレイヤーの指令官としての資格が問われます。モノにした植民

▲シナリオ1開始時。太平洋戦争勃発直前。その当時日本は，仏領インドシナに侵攻し米国の石油禁輸をくらっていた。このシナリオの勝利条件は，上陸可能な45の基地すべての占領，もしくは，敵艦船すべての撃破

地に対しては軍政を行なってゲリラの発生を防ぎ，どんどん国力をあげていく。そして最終目標は，大東亜共栄圏かPAX AMERICANAか。

全体としては，アメリカのSLGによくある作戦を一つ一つ遂行していくタイプのゲームと，「信長」以来の光栄の，領土をどんどん増やしていく国家経営ゲームをつないだようなつくりだな，という感じです。

開発できる新兵器

第二次世界大戦では，各国とも技術

▲舞台となる太平洋全図。軍事基地の分布がわかる

▲特別食。要するに宴会。丸1日どんちゃん騒ぎをやるという，ヘンなコマンド

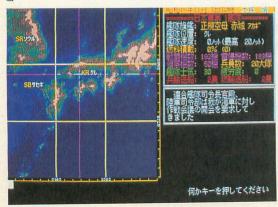
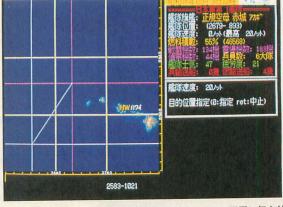
開発にしのぎを削り，つぎつぎと新兵器が登場し，それまでの物を古くしていきました。太平洋戦争全体をシミュレートするこのゲームでは，この状態を再現するため，技術力のパラメータをあげていくことによって新兵器の開発がなされるようになっています。

具体的にどんな兵器ができるか，ということについてはまだ秘密のようで，それを見つけだすのもこのゲームの一つの楽しみ，ということになりそうです。

太平洋を血に染めて

航海は，マップ上の座標を指定して線を引き，速度を指定するという形で進みます。コマンドは4時間ごとに，1日6回。昼と夜では状況がちがいますから，時間の進行には常に気を付けていなければなりません。

敵艦隊をマップ上で直接見ることはできません。索敵機や友軍艦隊，基地から刻々と入って来る情報が頼りです。いつ襲って来るかも知れない敵戦闘機部隊に対処するために，毎朝直掩機を飛ばすことも必要です。

味方からの緊急連絡が入ることもあります。宣戦布告などの歴史的イベン

▲中地図。普段はこちらを使ってコマンドを実行する。現在の位置は，母港呉

▲海上では，このように座標と速度を指定して動く。周囲に気を付けながら少しずつ進むとなると，結構めんどうくさい

トや，味方基地の戦況などを伝える無電がつぎつぎと入ってきます。このあたりの緊迫感はなかなか真に迫るものがあります。

一つ息抜きになるのが，「特別食」というコマンドで，これは，戦闘の連続であがってしまった「疲労」のパラメータを回復させるため，艦隊をあげて1日中宴会を開く，というもので……いやしかし，真珠湾を目の前にして日夜どんちゃん騒ぎを繰り広げる連合艦隊というのもなかなか……。

敵艦隊を確認もしくは敵基地に接近した場合，指令長官であるプレイヤーは，決断をくだし攻撃体制に入ります。

HEX画面

戦闘は，1画面分のHEX画面上で行なわれます。グラフィックのセンス，ユニットの移動方法などは，「どこからみても光栄のゲーム」というやつで，はっきり言って「信長」とか「維新の嵐」などにそっくり。真珠湾攻撃を後ろで見てた友人が「どこの三河ですかぁ?」と冷やかしたほど。いつものことなんですが，ちょっとごちゃごちゃ書き込みすぎてわかりづらい感じです。

▲艦艇ユニット表。マニアの人には，きっとうれしいんだろう

◀「どーだ光栄だ」という感じのHEX戦グラフィック。ここは三河の国……ではなく真珠湾

人名	艦船	航空	作戦	勇猛	経験	任務
黒島亀人	18	19	31	34	0	
古賀峯一	42	4	13	43	0	
田中頼三	33	10	17	42	0	
豊田副武	25	31	15	31	0	
南雲忠一	36	20	5	41	0	
西村祥治	11	43	42	6	0	
山口多聞	18	28	22	34	0	
有馬正文	26	28	21	27	0	
伊藤整一	13	56	11	22	0	
井上成美	41	5	23	33	0	
宇垣纏	4	9	49	40	0	
及川古志郎	10	18	60	14	0	
小沢治三郎	35	1	28	38	0	
大西瀧治郎	1	33	16	52	0	
角田覚治	11	36	18	37	0	
山本五十六	17	29	8	48	0	
吉川潔	37	49	11	5	0	
栗田健男	13	43	22	24	0	
五藤存知	4	40	18	40	0	
友長文一	19	33	33	17	0	

よろしいですか(y/n)?

◀実在の将校。両軍20人ずつ登場。さすがに（信長とちがって）グラフィックはでない

戦闘システムそのものは，これまでの歴史モノのゲームとたいして変わらないという感じで，現代戦ゲームとして，また海戦ゲームとして不満が残ります。

夜間戦闘のブラインド・サーチや部下任せのオートバトルなどはそれなりに評価できるのですが，一定のターンで戦闘が強制的に終わってしまったり，画面の外にでれば戦場から離脱，といったあたりのルールは，あまりにも安易に今までのシステムを引っ張ってきたという感じが否めません。

このことは戦闘以外の部分にも言えることで，たとえば「工作員」というコマンドがあって敵国にスパイを送り込んで破壊工作をやるわけですが，これは誰がみても「信長」の忍者の流用ですよね。しかし果して連合艦隊指令長官がスパイ工作に関与する必要があるんだろうか，そういうのは別の専門の部署が（陸軍中野学校とか）勝手にやるんじゃなかろうか，と思うんですが……。

音楽は宮川泰氏が担当

音楽は，ザ・ピーナッツの「恋のバカンス」でおなじみの……え?年寄りにしかわかんない?失礼しました。「宇宙戦艦ヤマト」でおなじみの，あの宮川泰氏が担当しています。

といっても，今の中高生は知らないかもなあ，なにしろ「ヤマト」の音楽と言えば，流行った流行った私もやったというくらいのもんで，中学のブラスバンドでラッパ吹いたりしたものでした。アニメの音楽を交響曲仕立てにアレンジしたレコードを売りまくる，といった商法も確か「ヤマト」がはしりだったはずで，現在のゲーム・ミュージックのアレンジ盤の流行の源流の一つではあるかも知れません。

で，この題材にこの人選はなかなかヒットと言うべきでありまして，あの国粋趣味的なメロディに乗って超ド級戦艦大和が巡洋艦雪風なんかを引き連れて出撃していくあたりは泣けるものがあります。呉基地でかかる曲なんかは，思わず「地球から遙か大マザラン雲に位置する……」とかナレーションを入れたくなるような……あわわ。

笑えるのがアメリカでプレイしたときにかかる曲で，母港ハワイ基地にはなんとハワイアンがかかっております。スチール・ギターののんびりした調べにのって沖縄上陸作戦の壮絶な戦果など聞くのは，どうもミスマッチのような気がしました。

CHALLENGE!X68000

チャレンジ！X68000

Written by　佐久間　亮介

みなさんこんにちは。今月は刻一刻と発売が近づいている電波マイコンソフトのX68Kシリーズ第8弾『モトス』と，すっかりおなじみのSPS&シャープコンビの最新作『スーパーハングオン』を中心に紹介しましょう。両作品ともアーケードからの移植作品となっており，その完成度が期待されていますね。

今月も情報満載の内容でお送りします！　それでは，はじまり，はじまり～!!

ナムコ・オールドゲーム第2弾！『モトス』

はたしてこのゲームを業務用でプレイしたことのある人は，何人くらいいるのでしょう。業務用が発売された当時，そのあまりに地味な外見と戦略的な要素のために，一部に熱狂的なファンを作ったものの，短い期間でその姿を消してしまったという悲劇の作品です。

ここでモトスを知らない人のために，簡単にゲーム内容の説明をしておきましょう。モトスはラウンド・クリア制のアクション・ゲームです。フィールド上にいる敵を体当たりすることによってフィールド外に落とし，全キャラクターを落とすとラウンド・クリアです。またフィールド上には敵以外にも，自機をパワーアップさせるために必要なアイテムが落ちていたりします。ただし，このパワーアップ・アイテムは使用したその面限りが有効で（面のはじめにアイテムを使用するか否かを決定する），ラウンド・クリアや自機が死んだときにはその効力を失います。

今回の移植によって業務用から変更された点はつぎの2点です。

1. 業務用は縦画面だったが，X68K版では横画面となった。
2. BGMが業務用のもの＋電波オリジナル（MIDI音源対応）の2種類になった。

この内の画面に関する点は，写真を見て気づいた人もいるでしょうが，BGMのことになると，写真ではまったく想像がつかないはずです。このモトスではシリーズ初のMIDI対応となっており，豊かな音色でプレイヤーの耳を楽しませてくれます。しかし，本当に注目すべき点は内蔵音源時のBGMではないでしょうか。これに使用されるPCMのデータ量はなんと800kバイト，あのボスコニアンのPCMデータの2倍強！というのですから，そのスゴさはわかってもらえると思います。

ロード時間が短いということも，X68K版モトスの特徴です。今までのものだと必ず1分程ロードのために待たされ，イライラしてくることが少なからずありました。モトスではディスクを入れて，スイッチをポンッと押してからわずか数秒でゲームができてしまいます。このような配慮は細かいながらも，なかなか重要なことなのではないでしょうか。

今までのシリーズ同様，今回も原作に忠実な移植という点はみごとにクリアしています。あとは最後の調整を待つばかり，という感の強いモトス。キミの手に届くのも，そう先の話ではないんじゃないかな!?

▶初公開の画面写真だ。縦，横の比率の差はあるものの，どこから見ても立派にモトスしてるでしょ？

▲各ステージのはじめに，アイテムを使用するかしないかをきめる。アイテムは使い捨てなので慎重に判断しよう

◀ウイングを装備すると，ジャンプすることもできる。ウイングも使い捨てだから注意しよう

X68Kでは珍しいゴルフ・シミュレーション『ジャックニクラウスのチャンピオンシップゴルフ』

ビクター音産からゴルフゲームの登場です。画面は完全に3Dの視点となっており，これだけでも従来のものとはかなりちがう印象を受けます。

収録されているホール数は54ホール，そのうち18ホールはあの有名なジャック・ニクラウスが世界中の数々のコースから特別に選び抜いたものなのです。それ以外の36ホールも実在するホールをモデルにしています。ゴルフゲームによくありがちの，コースの不自然さは，このゲームではまったく感じられ

ません。

ホールごとに練習ができてしまうのも，特徴の一つです。たしかに今までのものにも練習で一つのホールをプレイするモードはありました。しかし，このチャンピオンシップゴルフではそういった練習の他に，パッティング練習や打ちっぱなしまでできてしまうのです。プレイヤーはこの機能を使うことによって，自分の苦手な技術を重点的に練習することもできるというわけ。

今後はコースデータ集も発売されるようなので，同じコースばかりですぐ飽きてしまうということもないでしょう。

◀X68Kならではの美しいビジュアルで構成されたコース。その臨場感の高さは，今まで以上のものだ

◀各コースのはじめにはジャック・ニクラウスが，プレイヤーに対して簡単なアドバイスをしてくれるんだよ

世界中のコースを駆け抜けろ!!『スーパーハングオン』

タイトルを見ただけで，血が騒いでしまう人もいるんじゃないかな？　ご存じのように，同名の体感ゲームからの移植作です。同じ体感ゲームである『サンダーブレード』を開発中のはずなのに，こんな大作を開発できてしまうSPSのパワーには本当に驚かされてしまいますね。

普通の業務用からの移植とちがい，体感ゲームというものすごいハードを使用した作品を移植するわけですから，当然，移植度の高さには非常に興味をそそられます。今回のこのスーパーハングオンはどうでしょう。これは（特にこういった3Dゲームは）実際に見てもらわないとわからないのですが，障害物の拡大や，キャラクターの動きなどとてもスムーズかつスピーディに動いてくれます。こんな美しい画面が動き回ると思うだけでわくわくしませんか？

グラフィックもスピードも合格となるとつぎに気になってくるのが，聴覚的演出であるBGM類でしょう。最近は多くのユーザーがこのBGMに対して，大きな感心を持っているのですから無視することはできませんね。先程紹介した『モトス』同様こちらもMIDIに対応しており，原作以上の音響を堪能(たんのう)することができるようになっています。またMIDIを持っていない人も，内蔵音源＋ADPCMを使い，原作に迫る追力の音響を楽しむことができますのでご安心ください。

また，アナログ・ジョイスティックにも対応しており，これさえあれば完全にゲーム・センターそのままの感覚でプレイすることが可能です。

しかし，ここまで紹介できながら，このスーパーハングオンもまだはっきりとは発売時期がきまっていません。早くプレイしたくてたまらない人もいるでしょうが，ここは我慢して今以上の完成度で発売してくれるのを待ちましょう。

◀まだコースのアップダウンはしないものの，その走行感覚は業務用とほぼ同じ。滑らかに近づいてくる障害物には思わず見とれてしまう

◀コースはビギナー，ジュニア，シニア，プロと4段階の中から選択できる。プロを選ぶと過酷なレースとなるぞ

▲BGMだって4種類の中から選択することができる。ボクのお進めは「スプリンター」だ

◀みごとにゴール!! 選んだコースによってエンディングが異なってくるんだよ

HOT・HOT INFORMATION

コナミのX68K初のソフト『A-JAX』が11月発売を予定しています。業務用で人気の高かった作品の移植，しかも自社ブランドでの発売というのですから期待せずにはいられませんね。

ザインソフトからは11月に『ゴルフコンストラクション』が発売になります。RPGを多く制作してきたザインソフトから，初のゴルフゲームですので楽しみです。

ウルフチームからは『斬～陽炎の時代』が11月に発売されます。すでに他機種で先行発売されていますので，どういったところが変わってくるか興味がそそられますね。

なつかしい倉庫番が『倉庫番パーフェクト』としてシンキングラビットから11月に発売されます。

工画堂は12月に『シュバルツシルト』の発売を予定しています。

システムサコムの3Dシューティングのタイトルが決定しました。『メタルサイト』です。

それでは，また来月まで…。

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ！PCエンジン

パソコン版で大人気だった『イース』が，ついにPCエンジンでもできるようになりました。しかもⅠとⅡが1枚のディスクで続けてプレイでき，ロムロムの機能をフルに使っての完全移植がなされています。そしてHuカードでは漫画やアニメでおなじみの『ドラえもん迷宮大作戦』と，PCエンジン専門誌に4コマ漫画で連載されていたキャラをゲーム化した『PC原人』の3本がハ

Written by 石井弘一

ドソンから発売されます。さらにCD-ROMゲームがもう1本。ビクター音楽産業より，のりピーこと酒井法子がヒロインのアドベンチャー・ゲーム『鏡の中のレジェンド』。今月に，この4タイトルを紹介しましょう。

イースⅠ・Ⅱ　ハドソン

発売日：未定
価　格：未定

オープニングからちがうぜ!!

かなり前からみんなの注目を集めていた『イース』が年内発売を目指して順調に開発が進行しています。その忙しい中を，完成していた部分のほんのちょっとだけ取材してきました。パソコン版では今，主にでまわっているだいたいの機種に移植され，ファミコン，セガ・メガドライブと幅広く移植され続けたこの『イース』。今さらながら，知らない人はいないと思いますので，ストーリーに関しては省かさせていただきます。

さて，今回私が見てきた範囲内で特にちがったな，と言うかプラスされたなと思ったのがオープニングでした。今までは，1人の女神が黒い真珠を抱きかかえていたシーンがたったの1画面しかなかったのが，今回のCD-ROM版ではオリジナルのオープニングが二つ付きました。

一つ目は，幻の王国イースがまだ地上に繁栄していた頃のグラフィックが数枚入っていて，平和だった頃ののどかさを感じさせるシーン。そして，そののどかさとは裏腹にサルモンの神殿では6人の神官と2人の女神によって，おそるべき魔力を秘めた黒い真珠と共に天空高く昇って行くシーンが入っていて，異変が起こる前のイースの姿を写した物でした（まだ入っていなかったけれども，たぶんこのシーンではナレーションが入ると思います）。

そしてもう一つが，再び魔族が現れはじめ，その噂を聞きつけた冒険家アドルが船に乗ってやってくるシーンや，6人の神官達が残していったイースの本が浮かんでは消えるシーンなど，残された者に襲いかかる魔の恐怖と，それを救う救世主アドル登場といったような，これからアドル（プレイヤー）がイースを救うためにかっこよく登場するオープニングが入っていました。

この他にもまだまだたくさんのビジュアル・シーンが用意されているそうなので今から楽しみですね！

◀移植といえども，町のショップのグラフィックも当然はじめから描かれている

▼サルモンの神殿もまだ下に降りていて平和が保たれています

▲今，神殿の中では6人の神官と2人の女神により，イースを天高く持ちあげようとしている

▶これらは，すべてPCエンジン・オリジナルのプロローグ・デモだ。この他にも，いくつかのアニメーションが見れるよ

▲やっぱり金の台座はあるのねん。森のグラフィックのちがいにも注目

ドラえもん迷宮大作戦　ハドソン

発売日：10月31日
価　格：4,900円

のび太君達を助けだせ！

ある日，ドラえもんはのび太君達を連れてタイムマシンでピクニックへでかけました。ところがその途中でギガゾンビの手下のツチダマに襲われてしまい，いろいろな時代へと飛ばされてしまいました。はたしてドラえもんはのび太君達を助けだし，ギガゾンビを倒すことができるでしょうか？　そして，元の時代へと帰ることができるのでしょうか？というわけで，あなたはドラえもんを操作してのび太君達4人を捜すために，ギガゾンビの作った迷宮をクリアしていかなければなりません。迷宮は全部で60あり，各迷宮ではそこに落ちている〝どらやき〟をすべて取った後，鍵を取ってドアから脱出します。途中15面，30面，45面，最終面でのび太君達4人を助けだします。その間ドラえもんの攻撃は，モグラ手袋で穴を掘り，敵がはまったらそれを埋めるというものだけです。もちろんアイテムを拾うと数秒間だけ特殊攻撃ができるようにもなっています。

3種類のモードがある

このゲームでは，難易度が選べるようになっています。はじめはやさしい，ふつうの2種類のモードしかありません

が，ふつうモードで60面をクリアすることにより〝むずかしい〞というモードがプレイできるようになります。このモードでは，敵の数やスピードが変わっていて今までよりもかなりむずかしくなっています——。ここまではなんでもないただの難易度設定ですが，なんと驚いたことにやさしいモードでは，5才くらいの幼稚園児から小学校低学年を対象にしてあり，敵キャラが2匹しかでなかったり，掘った穴にドラえもんは落ちないようになっていたりと，ミスする要素が極限まで取り除かれています。

◀モグラ手袋をいっぱい拾うと掘れる穴の数がどんどん増えていきます

▼しゃぼん玉ピストルを使っているところ。何だかバブルボブルをやっているみたい

▼15面ごとにある救出画面。何だか空白が多すぎるな

▲もう未来面にきてしまった。この面あたりから穴に落ちない奴がでてくるんだよな

PC原人 ハドソン

発売日：12月上旬
価　格：5,800円

PCエンジン専門誌で連載中のPC原人がハドソンよりコミカル・キャラクターアクション・ゲームとしてゲーム化されました。

主人公は原人？で，その大きな頭を武器にして敵を倒して行くという何とも言えないおかしさがこのゲームにはあります。原人はいろいろとおもしろい技を持っていて，垂直な壁にかじり付きながらよじ登るという根性登りや，超人的なジャンプ力を活かしたジャンピングココバット（単なる頭からの急降下）などが一層コミカルさをだしています。

また，大好物のお肉を食べると原人が猿人に，猿人が変人にパワーアップしていきます。これは原人のときよりパワーが2倍3倍になり，地面にジャンピングココバットすると敵キャラをしばらく動けないように止めることができるものです。

このPC原人では普通のプレイでは見つからないようにボーナス・ステージへの入口やアイテムがところどころに隠してあります。これは，壊れる壁をヘッドバットで壊すとでてくるようになっています。特に見逃せないのがボーナス・ステージで，全部で4か所ありますので頑張って捜してください。また，これらのボーナス・ステージはすべてちがう仕掛けになっていて，ひたすら連射のステージもあればタイミングがすべてのステージもあります。結構おもしろくて，熱くなってしまうことまちがいなし。

◀ヘッドバットの2倍の威力があるジャンピングココバット

◀お肉を食べてパワーアップ。PC猿人に変身だ!

▶大きなお肉を食べるとPC変人になりしばらく無敵になれる

▲1面のボス。鼻ちょうちんで攻撃してくるがジャンピングココバットでやっつけよう

鏡の国のレジェンド ビクター音楽産業

発売日：10月上旬
価　格：6,750円

のりピーこと酒井法子が，コンサート中に鏡の世界へと連れ去られてしまった。それを見ていた君は，のりピーを助けたい一心で手を差し伸べたところ，のりピーといっしょに鏡の国へと吸い込まれてしまった。気が付くとそこは鏡の国の森の中だった。すぐにあたりを見回したのだが，のりピーの姿はなかった。はたしてあなたは無事にのりピーを助けだし，元の世界へ帰ることができるのでしょうか？——といった感じのファンタジック・アドベンチャー・ゲームです。

とにかく大容量のCD-ROMなので登場人物がよくしゃべるし，よく動きます。特にのりピーは，ゲーム中のいろいろなところでアドバイスをくれたり元気がでるように唄を歌ってくれたりします。まあ，のりピーがしゃべるのはあたり前としても，ステージ1だけで，石，パヨパヨ，長老，ホーリングバット，などなど，登場人物の約3分の1がとっても個性的に本当によくしゃべります。また，背景やキャラクターの動きがとってもスムーズできれいにアニメーションしてくれます。これもCD-ROMだからこそできる技ですね。

▶のりピーがコンサート中，突然鏡の国へ連れ込まれてしまう

◀鏡の国で最初に会うのが，この森に400年間生き続けている石のじいさんだ

▶石のじいさんに聞いてやってきたブランケット村

▲のりピーが見つかったと思ったら何と鏡の中でした

CHALLENGE! SEGA MEGADRIVE

©SEGA

チャレンジ!セガ・メガドライブ

メガモデム その他 編

Written by MUNEPI♬

ども。MUNEPI♬です。

ようやく我がベーマガ編集部にもセガから『メガモデム』が送られてきた。「これで通信の麻雀ができるぜぃっ！」と，喜んだのも束の間。もう1台モデムがないことには話にならない。さらに考えると『TEL.TEL.まあじゃん』というソフト自体もサンプルROMが1セットきり。う～ん。

てなわけで，『TEL.TEL.まあじゃん』の通信体験レポートは，またもや「おあずけ」なのだ。

まずは接続しなくちゃなのだ

さっそくメガモデムを電波新聞社の電話に接続してみることにした。

まずはメガモデムと本体との接続だ。メガモデムに付いている突起（接続コネクタ）を，メガドライブの背面にある拡張コントロール端子（"EXT."と書かれている部分だよ）に差し込んで，付属のネジで固定する。本体との接続はこれで終わり。驚くほど簡単でしょ。

さて，つぎは電話線との接続の番。おっとその前に，これから接続しようとしている電話がモジュラー・ジャックであることを確認。パソコン用のモデムもそうなんだけど，接続するためには，電話のジャックがこのモジュラー・ジャックでなければならない。そうでない場合は，電話局に頼んで変更工事をしてもらおう。また，最初に"0"を回さないと外に電話をかけられないような内線電話ではメガモデムは使えない。

この二つの条件をクリアするような電話は？と電波の社内を捜しまわったところ，開発室にあった。

まず電話を外し，その電話のかわりに，メガモデム付属のテレホン・ユニット（電話線の二股ジャック）を差込む。片方に電話機，もう片方にメガモデムを取り付ければ，電話線との接続も終わり。接続がうまくいってるかどうか念のために電話をかけてみた。リカちゃんは今日も元気のようだ。

むずかしい部分などまったくなく，ファミコンをテレビに接続するより簡単に終わってしまった。メガドライブのユーザーの大半を占めるくらいの子供でもできるように，作業は極力単純化されている。かなりの工夫と言えるよね。

▶これが『メガモデム』。この小ささは魅力的!

◀モデムについてるこの端子を，メガドライブ本体のEXT.端子に差し込む。最近のプラスチック成型技術のおかげでピッタリシックリ本体にはまる

▶外れないように，モデム付属のプラスチックのネジで固定すれば取り付け作業は終わり。簡単でしょ

◀結線作業も簡単。モジュラー・ジャックから電話機を一旦外し，間にテレホン・ユニットを挟む。電話機は左側のジャックに接続する。テレホン・ユニットとモデムを結ぶケーブル（写真の黒いほうのコード）はメガモデムの付属品

▲テレホン・ユニットに接続した黒いコードはメガモデムのここへ差し込む。これでモデムの結線作業はおしまい

▶ついに通信可能な状態になった編集部のメガドライブ。メガモデムにつながれた電話機は，データを受けていないときは普通の電話機として使えるよ

いよいよセガの本社と通信だ

セガからはモデムといっしょにサンプルのROMカセットも1本送られてきた。『セガネットゲーム』というタイトルのそれは，セガの本社と通信するためのカセットだ。

このメガモデムは発売されているものでは当然なく，モニター期間にある。発売を前に，一部のユーザーや出版社にいくつか実験的に配布し，性能テスト，市場調査などを行なっている段階にある。「友達の家と通信してみよう」などと思いついたところで，友達はモデムを持っているわけもない。で，こういうソフトが付いてくる。このROMを使えばセガの通信センターにアクセスすることが可能なんだ。

さて，パソコン通信をはじめようというとき，慣れるまで頭を抱えることになるのがモデムの設定。普通のモデ

ムはRS-232Cというインターフェースさえ付いていれば，どんなパソコンでも使用することができる。相手のマシンの能力，そしてこちらのマシンの能力には差がある場合もあって当然。で，そんなときにも無事にアクセスできるように，細かい部分までルールが決められている。ところが，この『メガモデム』の場合は，相手がメガドライブ（もしくはセガ通信センター）に限られている。そのために，設定を変更する必要がなく，事前の細かい作業が皆無なんだ。

本体にメガモデムを装着し，電話線としっかり結線したら，作業はもう終わり。後は『セガネットゲーム』をスロットに差し込み，電源を入れて立ちあげるだけ。

ここで『セガネットゲーム』のマニュアルを見てみる。それによると，現在セガの通信センターには二つの番号が用意されているらしい。

一つ目はSNN（セガ・ネット・ニュース）と呼ばれるホスト。ここにアクセスするとセガの新製品に関しての情報，つまり，これからの発売が予定されているゲーム・タイトルや発売日，内容の紹介，そしてゲームの攻略法，制作裏話などを得ることができるそうだ。

二つ目のホストはSNG（セガ・ネット・ゲーム）。こちらはお待ちかねのゲームを楽しめるホスト。ゲームは2種類用意されているらしい。メガドライブ初のパズルゲーム『ピラミッド・マジック』と，『ファンタシースターII』の登場人物たちが登場するテキスト・アドベンチャー『ファンタシースターTA』。

ひととおりアクセスしてみたところ，このセガネットには他のパソコン・ネットと決定的にちがう点が一つあった。それはこのネットでは（目に見える）情報が一方通行だということだ。SNNにしろSNGにしろ一度アクセスすると，必要な情報（SNNではすべてのニュース，SNGではゲーム1本分のプログラム）を最初にダウンロードし，カセット内部のRAMに取り込んでしまうんだ。ダウンロードが終われば電話は自動的に切れてしまう。今の状態ではキーボードなどなく，こちらから文字なり記号なりを送ろうとしても，パッドでするしかない。時間に比例してお金のかかる電話回線を利用した通信では，現在の状況ではこういう方式の方が経済的だ。どんなに長い時間ゲームに熱中してしまったところで，回線はもう切れてしまっているわけだから，余計なお金はかからない。

▲早速相手先の電話番号や，ボクの名前を登録し，SNGにアクセスしてみた。SNGでは現在2種類のゲームを楽しむことができる

▶ダウンロード中の画面。プレイヤーを退屈させないために英会話教室が開かれている

▲SNGのゲーム『ピラミッド・マジック』の画面。まだ未完成で，ゴールド，キー，宝箱といった物が無意味ではあるけれど，なかなか熱中できる。岩をかついだり，積みあげたり，蹴飛ばしたりしてピラミッドの奥を目指すんだ

◀これが噂のテキスト・アドベンチャー『ファンタシースターTA』。毎月シナリオが変わる予定だそうだけど，まだ未完成で移動のコマンドしか受け付けてくれない。ちなみに1本目のシナリオはルドガーが主人公

▲SNNのメニュー画面と新製品情報の写真。ダウンロードが完全に終わらなくても，メニューごとのデータがそろっていれば内容を見ることができる。CPUが二つあるおかげなのかな？　たしかFM-7用の『デルフィス』（だっけ?）でこんなテクニック使ってたね。SNNではメガドライブ版のアーケード・ゲームの新製品情報も聞けるんだよ

パソコン版とまったくちがうぜい！
『ヘルツォーク・ツヴァイ』

締め切りギリギリになって，テクノソフトから新作ソフトの資料がきたので紹介しよう。その名も『ヘルツォーク・ツヴァイ』。

『ヘルツォーク』とはパソコン版ででてたゲームだ。しかし，今度メガドライブで発売されるこれは，そのままの移植ではない。あくまでもパソコン版をベースにしたに過ぎないという。

内容はといえば，完全にリアルタイムで進行していくシミュレーション・ゲーム。戦車や装甲車などのユニットを生産，配置し，敵の基地や施設を占領していくというもの。ユニットは指令を与えておけば自分の判断で敵陣に向かって進行していくらしい。プレイヤーは兵器運搬能力を持った戦闘機を操って戦場を駆け回り，戦況を見極め的確な判断のもとに指令を下していかなくてはならない。パソコン版の『ヘルツォーク』では細く長かった戦場が，幅を持ったものと考えるといいのかも知れない。人間対人間の2人同時プレイも可能だそうだ。期待して発売日を待とうね。

▲プレイヤー同士の戦いのときはもちろんのこと，対コンピュータのときも画面を2分割して全方向スクロールをやってのける。ボクはMSX2版の『ヘルツォーク』が結構好きだったので，このゲームにはかなりの期待を抱いてる

アーケード・ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

ビデオゲーム新作インフォメーション

今月は，10月の4日・5日に東京流通センターで開催されたアミューズメント・マシンショーの出展作を中心に，大増4ページで新作紹介をしていきます。

と言っても，いつものことですが，この原稿はショーの開催前に書かれたものです。よって，3ページ後の「AMショー出展作品リスト」も，あくまでも予定されているものであって，実際には少し変更されている可能性がありますので，ご了承のほどを。

「版権」のつぎは「続編」路線か!?カプコンから『1941』他3作！

カプコンから今月は4作。1作目は，『1941』。同社『1942』，『1943』，『1943改』に続く〝19〟シリーズ最新作だ（けして映画〝1941〟の版権ものではない）。内容は，従来の空中・海上戦に加え，地上の戦車や砲台と戦う，対地上戦が盛り込まれたというもの。カプコンCPシステム第7弾にあたる。

2作目は，『**ストリートファイター'89**』。これも，その名のとおり大ヒット格闘ゲーム『ストリートファイター』の続編もの。今回の特徴としては，ゲーム・スタート時に，個性，能力の異なる3人のキャラクターからプレイヤーを選択できるということなど。ゲーム目的は，さらわれた恋人ジェシカを救いだすこと（誰の恋人なんだろう？）。背負い投げ，パイルドライバーなどの多彩な攻撃を使いこなせ！　カプコンCPシステム第8弾。

▶カプコン『ストリートファイター'89』。同社『ストリートファイター』の続編

◀今回は1対1ではなく，複数を相手にするようだ

3作目は，『**カプコンベースボール**』。とうとうカプコンからも野球ゲームのお目見得だ。ナインの1人にプレイヤー自身がネーム入力をして参加できるのが特徴の一つ。プレイするチームは10球団の中から選択でき，その中には「カプコンゲームズ」などというチームがあったりしておかしい。

◀カプコン『カプコンベースボール』。ご覧のとおりの野球ゲーム

▲チーム・セレクト画面。右下のチームを選ぶとカプコン・ゲームでおなじみの名前が…

◀カプコン『1941』。おなじみの同社「19」シリーズ最新作

▶CPシステムならではの美しいグラフィックが見られる

4作目は，ビデオゲームといってもクイズもの，『**アドベンチャークイズCAPCOM WORLD**』。これは，アドベンチャー仕立てのクイズゲーム。スゴロク状のマップの上をクイズに答えながら進み，カプコンワールド国の姫を救いに行くという内容。一つのステージにつき，10問が出題され，所定の数だけ正解をだすとクリア。各ステージの最後には，カプコン・ゲームの悪役キャラクターが登場し，難問を出題する。

▲カプコン『アドベンチャークイズCAPCOM WORLD』。クイズ・ゲーム

▼ゲームはアドベンチャー仕立て。マップはいくつかのステージにわかれている

ナムコから大型機・テーブル機続々！

ナムコの今月の新作は，計7作。1作目は，『**バーニングフォース**』。『スペースハリアー』や『ナイトストライカー』タイプの3Dシューティングもの（ただし，テーブル・タイプ）。このゲームに

▲ナムコ『フォートラックス』。同社『ダートフォックス』に続く通信レース・ゲーム

◀今回は，バギーレースだ

関しては，今月号で紹介のページを設けているので，そちらを参照のこと。

2作目以降はくわしい資料がないので，ザッと紹介する。2作目は**『フォートラックス』**。同社『ファイナルラップ』『ダートフォックス』に続く，通信ゲーム・シリーズ第3弾だ。

3作目は，**『プロゴルフ・グランドスラム』**。言うまでもなく，ゴルフゲーム。

4作目は，**『デンジャラスシード』**。これは，縦スクロールのSFシューティングもの。ダメージ制を採用したり，自機が合体したりと，それなりの工夫が見られるが，何と言ってもそのナムコらしくなさに驚くのが，敵弾の量の多さ。ノリとしては東亜プラン的なところを狙っているようにも感じられる。

5作目は，**『マーベルランド』**。これは，横スクロールのジャンプ・アクションもの。同社システムIIの最新作。

6作目は，**『ウイニングランSD通信』**。同ゲームのスタンダード筐体の通信タイプがついに登場となる。

7作目は，**『MX-21』**。これは，自動車メーカーのマツダが車のPRに使うためのドライブ・シミュレータをナムコが開発したというもので，ゲーム・センターに置かれる予定はない。3画面モニタで，同社『ウイニングラン』をベースにして作り直されたもの。

タイトーから『チェイスH.Q.』の続編などが発表に

タイトーの新作は4作。1作目は

◀タイトー『SCI』。同社『チェイスH.Q.』の続編

▼おおっと，目の前をバスが横切るぞ！

『SCI』。これは，同社『チェイスH.Q.』の続編的内容のもの。基本的なゲーム内容はほぼ前作と変わらないが，一つ新しい要素として，プレイヤーが銃を撃てるようになっている。前作にあった体当たり攻撃に加え，この銃攻撃で犯人車にダメージを与えていくというのが今回の特徴。

ただし，銃弾は50発という弾数制限があるので，ここぞというときに有効に使わねばならない。

この他の特徴としては，各ステージにイベント色が濃くなっており，プレイヤー車がさまざまなアクシデントに見舞われたり，逆に味方のヘリが落とすバズーカを取って強力な攻撃ができるといったフィーチャーがある。全6ラウンド。

2作目は，**『メガブラスト』**。

●ストーリー：21世紀末，地球上から戦争や飢餓は消え去り，人類は繁栄を極めていた。そんな折，世界各地から女性がつぎつぎに大量蒸発するという事件が起こった。

秘密裏に組織された〝対地球外防衛機構″の調査で，その原因がわかった。暗黒星雲の惑星ザンクスで奇妙な伝染病が大流行し，女性の生殖能力が失われてしまったのだ。地球の女性は，そのかわりとして，子孫を残すために誘拐されたのだ！

対地球外防衛機構から選りすぐられた精鋭，ダウソンとボギーは，地球の科学力の粋を集めた宇宙戦闘機，メガブラストを駆って宇宙へ旅立った。地球の女性を救うため，さらわれた愛するシンディを救うために…。

ジャンルは横スクロール・シューティングもの。8方向レバー，1ボタンで操作を行なう。ボタンはショット・ボタン，押すと上下左右の4方向に同時に弾が発射されるというのが，このゲームの最大の特徴。2人同時プレイが可。

パワーアップ・アイテムは，レッド（ヒート・レーザー弾），ブルー（サンダー・ビーム弾），グリーン（シールド），ホワイト（反射エナジー・ボール）の4種類があり，四つの機銃のうち，取ったところの機銃がパワーアップする。各3段階。海底，森林，地底，海上シーンなどの全8ラウンドで構成されている。

3作目は，**『ランボーIII』**。同名の映画の版権もので，内容は，コナミの『餓流禍』とTADの『カベール』を足したようなもの。

4作目は，**『ダイナマイトリーグ』**。これは，タイトルどおりの野球ゲームだ。

▲タイトー『メガブラスト』。シューティング・ゲーム

▶上下左右4方向に同時に弾が撃てるのが，大きな特徴

セガよりシステム16新作『E-スワット』他1作

セガからは今月2作登場する。1作目は，同社システム16の新作**『E-スワット』**。これは，いわゆる『ローリングサンダー』や『ロボコップ』タイプのア

▶セガ『E-スワット』。横スクロール・アクションもの

◀セガらしい妙なノリの怪物がでてきたりする

クション・ゲーム。くわしい資料が未着なのだが，画面写真だけは届いているので，ここに掲載しておく。

2作目は，『DJボーイ』。これは，セガのオリジナル製品ではなく，カネコというメーカーの開発作品。セガが販売を取り扱っている。

●ストーリー： ボブとジムは，ラジカセから流れるゴキゲンなサウンドに合わせてブレイク・ダンスに熱中していた。ところが，その大切なラジカセを街の不良たちに奪われてしまった。さあノリのいいローラー・スケートで，シティを荒し回る悪党たちを追いかけろ。

ゲーム内容は，1レバー・3ボタンで操作を行ない，パンチやキックで街の不良，中ボス，大ボスをやっつけていくというもの。大ボスを倒したときにでる音符を取ると星印（☆）が増え，☆が一定数になるとプレイヤーがエクステンドする。デモとエンディングになぜかデーモン小暮が登場する。全5ラウンド。

▲セガ／カネコ『DJボーイ』。いわゆる格闘ゲームのノリ

▲デモやエンディングにはデーモン小暮が登場する

ジャレコ初の体感ものを発表『ビッグラン』

ジャレコからは，同社初の体感ゲーム『ビッグラン』が，すでに発表されている。これは，パリ・ダカール・ラリーを題材にした，4WDラリー・ゲーム。大きな特徴として，ステアリングのクラクションを鳴らすと他車が道を開けるというフィーチャーがある。マウンテン，砂漠，川渡りなど，起伏に富んだコースが用意されている。通信機能搭載。

◀ジャレコ『ビッグラン』。同社初の体感ゲーム。パリ・ダカールラリーが題材となっている

▶これが「ビッグラン」の筐体だ

SNKより『スカイアドベンチャー』『ビーストバスターズ』

SNKから今月は2作。1作目は，すでに発売して少したつ縦スクロール・シューティングの『**スカイアドベンチャー**』。これは，アルファ電子の開発作品で，同社『スカイソルジャー』の流れをくんでいると言えるが，いくつかの点で工夫が見られ，努力を買いたいゲームだ。

◀SNK／アルファ電子『スカイアドベンチャー』。縦スクロール・シューティング

▶毎面，自機を選べたり，ボス面でタイム・ボーナスがついたり，さまざまな工夫が見られる

●ストーリー： 1931年，未開のジャングルを調査探索していた我々は，突如現れた謎の軍隊に襲撃された。きゃつらこそ悪の総統クラウド大佐率いる秘密結社ブルーミストだったのだ。

我々は，仲間の飛行船と共に，世界各地に潜伏している悪の結社をたたくべく，立ちあがったのだ。

8方向レバーと，ノーマル・ショット，特殊ウエポンの2ボタンで操作を行なう。各ステージの最初に，性能の異なる4機の中から1機を選択することができる。これらは，それぞれノーマル・ショット，特殊ウエポンが異なる他，自機スピードまでが異なって設定されている。

スコア表示にも工夫がなされており，画面上には，いわゆるトータルの得点と，そのステージで取ったステージ・スコアの2種類が表示されている。各ステージ終了後に，このステージ・スコアが優秀であった場合，賞品（アイテムなど）がもらえる。

また，このゲームでは，配点が非常に低くおさえられており，大体4ケタのスコアにおさまるようになっている。これは，開発担当者の弁によると，「これによりプレイヤーはスコアを記憶することが容易となり，次回プレイするときの上達の目安となります」とのこと。

ジャングル，原始地帯，地下世界，山脈地帯等，全8ステージ構成。

2作目は，『**ビーストバスターズ**』。これは，同社『メカナイズドアタック』のシリーズであるアップライト・タイプの射的ゲーム。

今回は，筐体に銃が三つ装備されており，3人同時プレイ可。敵は，ゾンビやエイリアンなど。

データイーストお得意の戦闘アクション『ミッドナイトレジスタンス』

データイーストからは，横スクロールを中心とした戦闘アクション『**ミッドナイトレジスタンス**』が発売となる。これは，世界征服をたくらむキング・クリムゾンとクリムゾン軍団に最後の戦いを挑んだ円大地，光二の2人の若者の物語である。

操作系にループ・レバーを採用しているのが，大きな特徴。

▲データイースト『ミッドナイトレジスタンス』。戦闘アクション・ゲーム

▼操作系には，なんとループレバーが採用されている

UPLからシューティングが続く!『タスクフォースハリヤー』

UPLからは，『オメガファイター』に続いて，また縦スクロール・シューティング『**タスクフォースハリヤー**』

▶UPL『タスクフォースハリヤー』。縦スクロール・シューティング

が発売となる。これは，同社『XX（ダブルエックス）ミッション』の続編的内容で，自機はタイトルのとおり，ハリヤーとなっている。8方向レバーと，対地，対空の2ボタンで操作を行なう。

◀自機はもちろんハリヤー。攻撃武器は，対地，対空にわかれている

ついに山が動いた!『グラディウスIII』!! コナミより

コナミから，今月は2作が用意されている。1作目は，全国573（コナミ）万人（く・くだらん…）のコナミファンが待ち望んでいた『**グラディウスIII**』だ。現時点では残念ながらくわしい内容がまったくわかっていないのだが，AMショーに出展されているはずなので，この号がでる頃には，あちこちで内容に関する情報が飛びかっていることではないだろうか？

2作目は，『**クォース**』。これは，いわゆるパズルもの。画面上部から落下してくるデコボコのブロックに下からブロックを当てて，四角形を完成させて消していくというもの。

大型機の辰巳電子がほえる! 3画面モニタのカー・アクション!『ラウンドアップ5』

『TX-1』，『TX-1 V.8』，『バギーボーイ』，『ロックオン』，『グレイアウト』，『アパッチ3』といった大型ゲームで名高い辰巳（たつみ）電子工業からは，またも大型筐体もの『**ラウンドアップ5**』の発売が予定されている。これは，同社『バギーボーイ』以来の3画面モニタもので，内容は，チェイス&クラッシュを題材としたカーアクション・ドライブ・ゲーム。体感ではない（筐体は動かないということ）。

辰巳電子と言えば，今一つメジャーになりきれないメーカーではあるが，その作品のクォリティの高さは，マニア間では非常に高く評価されている。要チェックのメーカーということは，覚えておこう。

『ワールドカップ'90』『ダイナマイトデューク』の2作がテクモから

テクモからは2作。1作目は，『**ワールドカップ'90**』。その名のとおり，同社『ワールドカップ』の続編。と言っても前作とはガラリとシステムが変わっており，操作系は1レバー，2ボタンとなっている（前作はトラックボール）。画面も，縦スクロールから横スクロールになっているというもの。

2作目は，『**ダイナマイトデューク**』。こちらはテクモ・オリジナル製品ではなく，セイブ開発というメーカーによる作品。テクモが販売を取り扱っている。これは，同社『リードアングル』の延長上にある作品で，射的ゲームの要素に，今回は新たに格闘ゲームの要素も盛り込まれており，やや欲張（よくば）った内容のゲームになっている。

（見城こうじ）

AMショー出展作リスト（予定）

会社	タイトル	会社	タイトル	会社	タイトル
カプコン	1941	ナムコ	MX-21	ジャレコ	ビッグラン
	ストリートファイター'89	タイトー	SCI	SNK	ビーストバスターズ
	カプコンベースボール		メガブラスト	データイースト	ミッドナイトレジスタンス
	アドベンチャークイズ		ダイナマイトリーグ	UPL	タスクフォースハリヤー
	CAPCOM WORLD		ランボーIII	コナミ	グラディウスIII
ナムコ	バーニングフォース		ダライアスII		クォース
	フォートラックス	セガ	E-スワット		ブロックホール（クォース・海外バージョン）
	プロゴルフ・グランドスラム		DJボーイ	辰巳電子工業	ラウンドアップ5
	デンジャラスシード		フラッシュポイント	テクモ	ワールドカップ'90
	マーベルランド		スーパーマスターズ		ダイナマイトデューク
	ウイニングランSD通信		スーパーモナコGP・通信タイプ		

地球大学の卒業試験は
半端じゃないぞ!
スペース・ファイターをめざせ!!

卒業祈願

バーニングフォース

©ナムコ

Written by やんま(まぐろ組)

『ファイネストアワー』がでて間もないナムコから『バーニングフォース』が発売されます。

ゲームのタイプとしては昔あった,『ハイボルテージ』(アルファ電子)を思い出させるような,スピード感あふれる3Dタイプのシューティングです。

『オーダイン』や『フェリオス』でおなじみのシステムIIを使用しているため,大迫力のキャラクター達が画面せましと暴れまわります。

ストーリーも地球大学の卒業試験を舞台にしたもので,自分の現状とオーバーラップする人もかなりいるんじゃないでしょうか?

体感でないのがとても残念ですが,他の同じようなタイプのゲームとは一味ちがうので,ぜひプレイしてみてください。では「バーニングフォース直前ゼミ」のはじまり,はじまり。

〈ストーリー〉

地球大学は,世界のどこへ行っても活躍できるようにカリキュラムされた全方位訓練大学である。

それぞれの仕事のパターンより,その仕事の進めかた,その仕事による効果などを学ぶためにあり,その中でも宇宙工学を主とした学科がある。

宇宙生活,惑星移民,惑星探査を行なうためにその種々のシミュレーションを行なっているが,その中の学生であるパイロット志願のひろみは,大学の最後の試験に臨もうとしていた。

最終試験は1週間かけて行なわれ,その全過程を終了したものが,晴れて各々の職場の指導する立場に就くことができる。

1日のカリキュラムは午前,午後,夜間の三つのコースで午前,午後はエアバイクによる地上実戦訓練があり,ここでいろいろな攻撃してくる敵をかわしながらクリアするもの,そして夜間コースはエアプレーンに乗り,空中実戦訓練となる。

これらの訓練を5日間行ない,最終日は実際に宇宙にでての実戦となる。これを通過した者がスペース・ファイターの称号が与えられるというわけである。

今日の試験の予定は‥‥

ストーリーの中でも説明されていますが,1日1ラウンドで6日間,全6ラウンドとなっています。1ラウンドは4エリアにわかれていて,午前,午後,夜間,ボーナス・ステージ,で構成されています。午前,午後はエアバイク,夜間,ボーナス・ステージはエアプレーンでの戦闘になります。遅刻しないように!!

エアバイク,エアプレーンを乗りこなせ!

自機は8方向レバーと2ボタンで操作しますが,エアバイクのときとエアプ

▲1stDAY・AREA1のボス。ミサイルを撃つだけ撃って,さっさと逃げてしまう。ミサイルの煙がかっこいい

▲手前にいるのがAREA2のボス。2機で交互に攻撃してくる。弾を連射してくるので,早めによけないと逃げ場がなくなるぞ

これがコクピットだ!

レーンのときとでは操作方法が少しちがいます。エアバイクのときはレバーの上下でスピードのアップ・ダウン。エアプレーンのときは上昇，下降になります。

左のボタンはショット・ボタン，右のボタンはミサイル発射ボタンです。ショット・ボタンはフルオート，自動的に連射してくれます。

こまったときのホーミング，マックス・ミサイル

自機はノーマル・ショットの他にホーミング・ミサイルが標準装備されています。右ボタンを押すと，敵を自動追尾するミサイルが5発，発射されます。あぶないと思ったらもったいぶらずに使っちゃいましょう。

また，自機はアイテムのM(後述)を取ることによって，さらに強力なマックス・ミサイルを撃てるようになります。このマックス・ミサイルは，撃つと前方で爆発がリング状に広がり，多くの敵をまきこんでくれます。

ホーミング・ミサイルも，マックス・ミサイルも弾数制限があるので注意！

障害物もジャンプ台でひとっ飛び！

ゲーム中，5種類のパワーアップ・アイテムが出現します。一度に二つでてくるところもありますので，どちらを取るか状況に応じてすばやく決めなければなりません。もたもたしてると両方とも取れなくなっちゃうよ。

また，アイテムは高いところに出現するときがあります。エアプレーンのときは問題ありませんが，エアバイクのときはジャンプ台を使わないと取れません。ジャンプしたいときはスピードをあげてジャンプ台に突っこみましょう。スピードがついてないと高く飛べませんよ。

▲ジャンプ台はスピードをつけて！いろいろなところに設置されてるからうまく利用しよう。丸くて空気が噴きだしているようなタイプもあるよ

◀1stDAYラストのボス。海の中から浮きあがってくる。教えられたとおりに弱点をねらえ！えっ？おぼえてないって！

▼いよいよテストも2日目，敵の攻撃もだんだん激しくなってくる

◀2ndDAY・AREA1のボス。弾を撃ったりロボットをだしたりとても忙しい。近づいてきたときは要注意

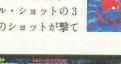
卒業が楽になる…かもしれないアイテム・リスト

3種のショット

レーザー

敵を貫通するレーザー。幅はせまいが強力。

ワイドレンジ・ショット

ノーマル・ショットの3倍の幅のショットが撃てる。

クロスレーザー

2本のレーザーがクロスしていく。

▲この敵は等間隔で弾を発射している。タイミングよく抜けよう。ジャンプ台を使えば殺すこともできるよ

2種のミサイル

ホーミング・ミサイル

誘導弾を一度に5発，発射。ねらった獲物(えもの)は逃がさない。

マックス・ミサイル

発射すると爆発がリング状に広がってゆき，多くの敵をまきこむ。

エアバイクから エアプレーンへ！

エリア2が終わると頭の上を母艦が通り越してゆき，自機は吸いこまれるように中へ入っていきます。このときのグラフィックはさすがシステムII，回転・拡大をうまく使っています。はじめて見たときは驚くことでしょう。

母艦の中では教官（？）がエリア3のボスキャラの弱点を教えてくれますので，よくおぼえておきましょう。

説明が終わると自機はエアプレーンのパーツとドッキング，エリア3へGO！

操作がちょっとちがうので注意が必要です。

大・迫・力！ 母艦と合流・発進のプロセス

▲自機の頭の上を飛び越して行く

▲吸いこまれるように中へ…

▲内部では，ボスキャラの弱点を教えてくれるぞ。

▲エアプレーンのパーツとドッキング！

▲エリア３へ発進!!

▶右の丸い敵を撃つとロボットが飛びだして走って行く。背中に哀愁を感じる？なんて言ってる場合じゃないぞ。シビアな世界だ

▼AREA 2のボスは天聖……おっと。こちらを向いたときにはいてくる炎がなかなか厳しい

▼神社の鳥居のような敵。上部は破壊できる。撃たれる前に撃ってしまいましょう

◀右に入ったと思ったら左からでてくるハンドパワーなボスキャラ。体を半分かくして恥ずかしがっているところがかわいい(うそ)。この後6日目まで激しいバトルが続く。はたして君は卒業できるか？

敵，障害物に当たっても大丈夫

ゲーム中，さまざまな敵や障害物が出現しますが，自機とぶつかっても大丈夫。

接触するとうしろにはね飛ばされてしばらく動けなくなります。このときに敵に攻撃されると，よけようがないのでなるべく当たらないように。

でも，こういうタイプのゲームで敵や障害物に当たっても死なないなんて，めずらしいですね。

1個ものがすな！全部取れ！

エリア3のボスキャラを倒してホッとしたところで，エリア4のボーナス・ステージがスタートします。エアプレーンで空中に浮いている10,100,1000と書かれた玉を拾っていきます。途中には青い玉や赤い玉がくるくる回って，じゃまをしているので，うまくかわしましょう。

ちなみに，この青い玉や赤い玉は破壊可能です。

▲AREA 4はボーナス・ステージ。点数の書いてある玉を全部取るんだ！「あっ1000点逃した！」ぷちっ！

スピードのだしすぎに注意！

なんか交通標語みたいですね。エアバイクに乗っているとき，がむしゃらにスピードをだしてしまいがちですが，敵がでてきたらスピードを落として迎え撃つぐらいの余裕が，必要です。スピードを落とせば敵の弾もよけやすくなりますし，いつの間にか死んでしまったなんてことが少なくなるでしょう。

画面右下にある数字がタイム・ボーナスですが，0になっても死ぬことはないので安心してください。

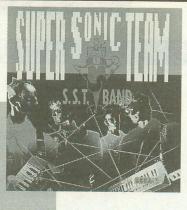
注意1秒，けが一生！ハイスコアラーのみなさん，スピードのだしすぎに注意しましょう。

ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

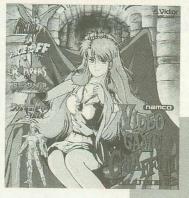
MUSIC

ハロハロハロハロ……これはちがいますね。どうも，こんにちは，幸運私真矢です。私はこの項『ワルキューレの伝説』の音楽にすっかりホレちゃいまして，ヒマさえあればCDを聴いています。みなさんはどんなGMが好きですか？——というわけで，唐突ですが，今度このコーナーで，読者投票によるGMベストテンを開催することになりました。今後GMプレゼントに応募する人は，必ずハガキに「自分の一番好きなGM（ゲーム名で）」と「自分の一番好きなGMアルバム」「レコード化してほしいGM」を書き添えてください。結果は毎月発表していきます。

SUPER SONIC TEAM-G.S.M.SEGA3-/S.S.T.BAND

セガファンのみなさま，お待たせしました！ ひさびさに登場するセガのアルバムは超豪華ラインナップです。『スーパーモナコGP』『ターボアウトラン』を中心に，なんとあの『テトリス』まで！ ハウス・ミュージックを意識したというそのアレンジ版は注耳度大。加えて，『アフターバーナー』と『アウトラン』からのアレンジ・バージョンもグラッチェ，グラッチェ。アレンジ担当者も，S.S.T.，野呂一生，国本佳宏と豪華(ごうか)けんらん。ライナーノーツでは，山下先生が筆をとっています。なお，タイトルの「Super Sonic Team」というのは，S.S.T.BANDの名前の新たな解釈の仕方なんですって。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格：
CD PCCB−00009　2,500円（税込）
CT PCTB−00001　2,500円（税込）
収録曲：①ファイナル・テイク・オフ（アフターバーナー・アレンジバージョン）②スプラッシュ・ウェイブ（アウトラン・アレンジバージョン）③スーパーモナコGPのテーマ（アレンジバージョン）④ラッシュ・ア・ディフィカルティー（ターボアウトラン・アレンジバージョン）⑤テトリミックス（アレンジバージョン）⑥テトリミックス⑦スーパーモナコGP⑧ターボアウトラン⑨ゴールデンアックス
収録時間：70分強
特典：解説書，ターボアウトラン楽譜
予約特典：B2サイズ・オリジナル・カラーポスター
発売日：89年10月21日

ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.6

ナムコだって負けちゃいません。ビクターから発売になるシリーズ第6弾も，なかなかの力作です。そのメインにすえられている『フェリオス』は，シューティング・ゲームに交響曲風のBGMを採り入れた意欲作。ゲーム・センターではあまり音が聴こえなかったので，このアルバムでじっくりと楽しむといいかもしれません。でも，本アルバムの一番のオススメは，アレンジ版『ワルキューレの伝説』。メドレー形式で代表的なBGMを交響組曲仕立てにしていまして，宮崎 駿氏の世界すらをホーフツとさせます。いつもながらビクターの適確なアレンジには感動。こういうアレンジばかりなら，読ホンのページで問題になることもないかもしれませんね。

発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：
CD VDR−5301　2,812円（税込）
CT VCH−1914　2,359円（税込）
収録曲：①フェリオス（ディロスの丘／ラドーン／デススケル／神殿〜邪神との闘い／邪神の死／アルテミスの涙／死の洞窟／邪獣デュポン／ペルボレスの空／炎の怪物／デュポンへの挑戦／塊の彷徨／地獄の番犬／光の剣フェリオス／デュポンの神殿〜デュポンの最期／アルテミスの微笑〜大団円／アルテミスの願い／勇者の碑）②フェイス・オフ③ロンパーズ（COIN音〜オープニング／サンバ／Old−Fashioned Music／くも，くも／ワルツ／The Rompers Show／どっでいどっでいどー／Thunders／あくま／やっつけファンファーレ〜スタッフロール／コンティニュー？）④メルヘンメイズ（アレンジバージョン）⑤ワルキューレの伝説（アレンジバージョン）
発売日：89年10月4日

MUSIC FROM YSIII〜WANDERERS FROM YS

恒例となりました，イース・シリーズのGM集。この夏のヒット作『ワンダラーズ・フロム・イース』のBGMを完全に網羅(もうら)しています。「バレスタイン城」の曲なんかが，このゲームの世界を象徴しているような気がしますね。ところで，このアルバムで驚いたのが，最後にX68000バージョンの曲が3曲収録されているということ。ひょっとして，『イース3』のX68K版が発売されるということなんでしょうか？ もし，そうならば，サンプリングをビシバシ使った曲を期待したいですね。

発売元：キングレコード（ファルコムレーベル）
メディア／価格：
CD 276A−7715　2,843円（税込）
CT 230T−3715　2,369円（税込）
収録曲：①Dancing on the road②予感=スティクス=③貿易の街レドモンド④静かな刻⑤Welcome!!⑥冒険への序曲⑦翼を持った少年⑧Be Careful⑨漆黒の魔獣⑩イルバーンズの遺跡⑪灼熱の死闘⑫暗黒の罠⑬死神の電撃⑭いっときの夢⑮厳格なる闘志⑯哀愁のトワイライト⑰バレンスタイン城⑱慈愛の祈り⑲光りの鍵⑳時の封印㉑破滅への鼓動㉒運命の塔㉓これを見よ!!㉔最強の敵㉕旅立ちの朝㉖Wanderers from Ys［X68000バージョン］㉗予感=スティクス=㉘破滅への鼓動㉙最強の敵
発売日：89年10月21日

WANDERERS FROM YS スーパーアレンジバージョン

オリジナル音源版と，このスーパーアレンジ・バージョンが，なんと同時に発売されます！ 参加しているミュージシャンが，これまた豪華。おなじみ難波弘之を筆頭に，山木秀夫，高水健司，筋肉少女帯のツアーメンバーの横関 敦，レベッカのドラマーの小田原豊……その他とくれば，ツウの人にはたまらないのでは？ はじめの2曲は，オリジナル音に楽器を重ねていく〝スーパーMIXバージョン〟という形で収録されています。全11曲，さまざまなタイプのアレンジを堪能(たんのう)してください。

発売元：キングレコード（ファルコムレーベル）
メディア／価格：
CD 276A－7716 2,843円（税込）
CT 230T－3716 2,369円（税込）
収録曲：①Dancing on the road（ユーザーディスク作成・スーパーMIXバージョン）②予感＝スティスク＝（オープニング・スーパーMIXバージョン）③貿易の街レドモンド（街）④翼を持った少年（ステージ入口）⑤灼熱の死闘（遺跡・溶岩地帯）⑥暗黒の罠（ディグレー採石場）⑦バレスタイン城（バレスタイン城）⑧破滅への鼓動（ガルバラン島）⑨最強の敵（本ボス・ガルバラン）⑩旅立ちの朝（街・エンディング）⑪Wanderers from Ys（エンディング）
発売日：89年10月21日

スーパーマリオランド／マリオ・フリークス・オーケストラ

これまた驚きました。あのゲームボーイ用ソフトのBGM集がついに発売になったのです。ゲームボーイといっても，バカにしちゃいけません。なにしろ音源に関しては，PSG音源でステレオと，ファミコンよりも上なんですから。その第1弾を飾るのが，やはりあの『スーパーマリオランド』。藤原いくろう氏がアレンジし，マリオ・フリークス・オーケストラが演奏を担当しています。今後もゲームボーイのGMはどんどん登場しそうな雰囲気。ファンは要チェックですよ。

発売元：日本コロムビア
メディア／価格：
CD CA－3838 2,627円（税込）
CT CAY－1370 2,359円（税込）
収録曲：①Mario AdventuresⅠ（メインBGM#2）③Underground（地下BGM）④Shooting（シューティング面BGM）⑤Chinese（中国風面BGM）⑥Muteki（不死身BGM）⑦Fight（敵前～敵変身BGM）⑧Oh／Daisy(デイジー姫テーマ)⑨Ending（エンディング～スタッフロール）⑩スーパーマリオランド・オリジナルBGMメドレー［⑩以外はすべてアレンジ・バージョン］
特典：キャラクターシール3枚
発売日：89年9月1日

サイトロンG.S.M.1500シリーズ

業界に大きな話題を呼んでいる「G.S.M.1500シリーズ」の第2弾が3枚登場しました。いや～，ホント毎月数枚ずつ発売されるっていうのはスゴイですよね。今回の目玉商品は，やはり東亜プランの『鮫！鮫！鮫』でしょう。フライングシャーク・シリーズの最新作であるこの作品は，驚異的な難度のシューティング・ゲーム。例の東亜サウンドは今回も健在です。それにしても，東亜プランのGMって，強いポリシーを持っていつも同じ音色で作られているのがユニークですよね。それでもたくさんのファンがついてくるんですから，やはりそれだけノリが抜群ということなんでしょう。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
発売日：89年10月21日
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

鮫！鮫！鮫！

ゲーム発売元：東亜プラン
メディア／価格：
CD PCCB－00007 1,500円（税込）
収録曲：①Coin～Fire Shark ②In The Blue Sky③Give Me Your Heart④Vice in Tokyo⑤Sadness in Your Eyes⑥From The Sun to Me⑦In The Blue Sky⑧Stage 6～10 Medley⑨Long Happiness⑩Gleam⑪仄かな期待と限りない努力⑫Last Chance⑬S.E.Collection 28種

ドラゴンブリード

ゲーム発売元：アイレム
メディア／価格：
CD PCCB－00006 1,500円（税込）
収録曲：①タイトルバック②コイン～ステージスタート③Born④Theme of Bahamoot⑤Theme of Zambaquous⑥ステージクリア演出⑦Eyes⑧Big Dragon⑨Color⑩Dadada⑪Walk／⑫Roll／⑬Theme of Zambaquous⑭Theme of Kayus⑮Close～コンティニュー⑯Agamen⑰SE

ドンドコドン

ゲーム発売元：タイトー
メディア／価格：
CD PCCB－00008 1,500円（税込）
収録曲：①Title Demo②Coin～Opening Demo③森の国④Bonus Stage～Extend⑤お菓子の国⑥Hurry Up!!⑦Map Demo⑧氷の国⑨Secret Room⑩ダンジョン⑪Boss Scene⑫Bad End⑬天の城⑭Happy End⑮Game Over～Name Register⑯S.E.Collection 44種

ビデオ スーパーモナコGP・ターボアウトラン

サイトロンの新作ビデオは，セガの，２大体感ドライブ・ゲームを完全に収めたもの。『ターボアウトラン』では，オートマ・マニュアルそれぞれのプレイ，さらに今回もやっぱりあった〝ギアガチャ〟による高速走行を見せてくれます。一方『スーパーモナコGP』のほうは，コース解説につづいて，全トランスミッション，全天候のプレイを残らず収録。なんと言っても，ノリノリで英語まじりのナレーションが入っているのが楽しいですよ。さらに，ゲーム中にはでてこないオリジナルCG画面と，今や伝説とまで言われているS.S.T.BAND厚生年金ライブの映像まで収録されています。将来GMのライブビデオが発売されるのも夢じゃない!?

発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格：
VHS PCVP－30026　4,944円（税込）（60分カラー／ステレオHiFi）
収録内容：①ターボアウトラン②スーパーモナコGP③S.S.T.BAND厚生年金ライブから「アウトラン（Magical Sound Shower）」
発売日：89年10月21日

GMトピックス

今月は，コンサート情報をメインにお届けします。

●S.S.T.BAND初の有料ライブ
公開日：11月２日（木）
会場：サウンドコロシアムMZA（エムザ）
江東区有明１－３－27（地下鉄有楽町線・豊洲駅下車バス５～７分）
開場：PM6：00（開演：PM6：30）
入場料：指定席3,000円（税込）
自由席2,000円（税込）
（自由席は立見の可能性あり）
問い合わせ先：グローバル・エンタープライズ（☎03-496-1341）
チケット：９月23日（土）よりグローバル・エンタープライズ，チケットぴあ，チケットセゾン，丸井チケットガイド，CNプレイガイドで一斉予約開始

●S.S.T.BAND日大芸術祭ライブ
公開日：11月４日（土）
会場：日本大学芸術学部江古田校舎
入場料：1,500円（税込）
問い合わせ先：日本大学芸術学部芸術祭実行委員会（☎03-972-2111～内線263）

というわけで，S.S.T.BANDの有料ライブが２か所で実施されます。有明MZAといったら，東京湾外のウォーターフロント地区でも，流行の先端を行く場所。そこでGMのライブが開かれるんですから，すごいことになりそうですよ，これは。また，日大の芸術祭のほうは，FMチューナー付きヘッド・ホンステレオを持っていくと，なにかが起こるそうです。行ってみてのお楽しみ，というところですね。

それから，ベーマガ読者のみなさんにスペシャル・プレゼントがあります。年末にキングレコードから発売される「コナミ・スペシャル・ミュージック千両箱」の中に，コナミ矩形波倶楽部のスタジオ・ライブが収録されるのですが，そのライブ・レコーディング会場に５名様を招待しちゃおうというものです。当日は，ファンからの質問コーナーや，サイン会など盛りだくさんな内容。参加ご希望のかたは，往復ハガキに住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記の上，以下のあて先まで応募してください。なお，応募が多数になった場合は，先着５名様にさせていただくとのことです。

●コナミ矩形波倶楽部スタジオライブ
（注：入場券を持っていない人は入場不可）
▶あて先：〒112東京都文京区音羽２－

２－２（アベニュー音羽）
キングレコード株式会社　映像事業本部「矩形波ライブ」（ベーマガ）係
開催日時：10月22日（日）PM2：00～
場所：キングレコード第１スタジオ（東京都文京区音羽）

最後に，11月21日から毎月１本の予定で発売される「オリジナル・アニメビデオ・イース」（全７巻）の原画をご紹介します。

それでは，また来月。

プレゼント

今月は，アポロン音楽工業から『ドラゴンクエスト・イン・コンサート（ドラクエⅠ，Ⅲ）』と『ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート（ドラクエⅠ～Ⅲ）』のCDを各３名ずつにプレゼントします。①どちらが希望か②住所③氏名④年令⑤あなたの一番好きなGM⑥あなたの一番気に入っているGMアルバム⑦レコード化してほしいGM⑧今後のアポロンに望むこと⑨このコーナーへの意見（⑧，⑨は書かなくても可），をハガキに明記して，「新譜視聴室プレゼント⑪係」まで送ってください。

▶先月号当選者……「サイトロンG.S.M.1500シリーズ５枚セット」愛知県瀬戸市・加藤義秋，広島県福山市・明珍邦彦

●ドラゴンクエスト・イン・コンサート

●ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート

ゲームミュージック・アルバム&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	11月５日	●PCエンジン・ワールド・オブ・ダライアス	アポロン
	11月21日	●ダライアスII－G.S.M. TAITO4－（ダライアスII／ナイトストライカー：CD２枚組）	ポニーキャニオン
		サイトロン1500シリーズ ●テトリミックス（ユーロビート&ハウスミックス・バージョン） ●クラックダウン／ゲイングランド ●ダートフォックス	ポニーキャニオン
		●ナムコ・ベストヒット・パレード	ビクター
	11月25日	●BURAI（パソコン版）	ポリスター
	12月13日	●日本テレネット・セレクション（仮）	東芝EMI
		●アークスII	東芝EMI
		●アルバトロスII／麻生優子	東芝EMI
	12月21日	●コナミ・スペシャル・ミュージック千両箱（60分CD３枚組）	キングレコード
		●ファルコム・スペシャルBOX '90（マキシシングル４枚組）	キングレコード
	近日発売	●光栄オリジナルBGM集Vol.１歴史３部作	ポリドール
ビデオ	11月21日	●テトリス完全攻略ビデオ	ポニーキャニオン
		●オリジナル・アニメビデオ「イース」第１巻「序章」	キングレコード
	11月25日	●スーパーGTV創刊号	CBSソニー
	12月６日	●マージャン・ギャルズ・グラフィティ１&２（LD）	ポニーキャニオン
	12月21日	●オリジナル・アニメビデオ「イース」第２巻「ハダルの章」	キングレコード
	12月中旬	●マージャン・ギャルズ・グラフィティ Vol.３	ポニーキャニオン
	発売日未定	●PII，PIIIのアニメビデオ	ポリスター
	発売日未定	●PCエンジン究極マニュアル	CBSソニー

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム

ハロッキー！　ロッキー引本です。

しょっぱなからなんですけど，大亘理クンも買ったと言っている，ローリングストーンズの『スティール・ウィールス』を，ボクも買ったんだ。大亘理クンは最高と言っているけど，やっぱりボクは，9月21日に発売された，デッドオアアライブの『ヌード』のリミックスバージョンのほうが好き！　やっぱり，純なロックよりもユーロビートだネ。子供だな（年配の人達の声）!!とか言わないでくださいネ。

今月の担当ゲーム：宇宙からの訪問者，ワンダラーズ・フロム・イース，ヴァリスII，ザ・スキーム，ザ・リターン・オブ・イシター，ジーザス

隊員No4　引本高征

どうも，最近睡眠不足で頭がナチュラルハイの大亘理です。いやー，ローリングストーンズがニューアルバムを出しましたね。

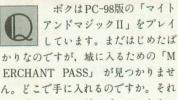
しかも全米回ってのライブで前座がガンズアンドローゼス！（日本なら武道館か代々木体育館クラスなんだ）やっぱり彼らは最高だね。

あっ，今一番人気の作家，吉○ば○なをかなり期待して読んだんだけれどスカ！ストーリーはまるで少女漫画だし…。まあ売れているからいいとは限らないからね。

今月の担当ゲーム：サーク，マイトアンドマジックII，どろろ

隊員No4'　大亘理零夢

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

マイトアンドマジックII

Q ボクはPC-98版の「マイトアンドマジックII」をプレイしています。まだはじめたばかりなのですが，城に入るための「MERCHANT PASS」が見つかりません。どこで手に入れるのですか。それとも「マイトアンドマジック」を先にプレイして手に入れなければならないのですか？

教えてください。

〔横浜市戸塚区・佐伯琢磨13才〕

A やっとの事で「マイトアンドマジックII」をコンプリートしましたが，実にハードな（色々な意味で）ゲームでしたね。特にヒントが少なすぎると思います。スタークラフトさん，次回作を作るときはそういうところを考えておいてくださいね。さて質問だけれど城に入るときに必要なのは「キャッスル・キー」じゃなかったかな？佐伯クンはパート1を持ってないと手に入らないのでは？と心配していますが，OKですよ。

さてキャッスル・キーの入手法ですが，まず全ての街の寺院に寄付をすると金貨が手に入ります。それをミドルゲートの泉（5，15）へ持って行って投げ入れます。そうすればキャッスル・キーが手に入ります。

サーク

Q はじめまして。今「XaK」（PC98版）をプレイしているのですが，いきなりしょっぱなのボスの木の精のところへいけません。女の子を町へ連れていき，そのお父さんから森の奥へ行けと言われたけどいけない！今のレベルは6で持ち物は王家の紋章，干し肉で装備はグラディウス，リングメイル，ラウンド・シールドですべて魔法がかけてあります。ピートメバーンズヘアーの引本さんお願いします。

［茨城県水戸市・ジョン・サイクスの弟？才］

A デッドオアアライブも来るというメガミックスディスコin東京ドームへ行きたいと言う引本クンにかわって，ユーロビート大嫌い（だってワン・パターンなんだもん）のボクがレスキューしますが。

一番奥にいくと木がじゃまをして進めないように見えますが，木のすき間をていねいに調べて見ますと通れるところがあります。そうすれば最初のボスキャラと戦えますが，このボスを倒すコツはドラゴンスピリットの3面の敵と割と似ています。まあ先は長いの

でジックリと楽しんで解いてくださいね。

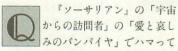
ソーサリアン

[福島県須賀川市・
ぷっつんカミーユ 16才]

A たしかに、「愛と哀しみのバンパイヤ」はストーリー的には，すごく好きなシナリオだナ。だけど，ちょっと，キャラクター・デザインや背景のデザインがネエ。

質問のほうだけど，カミーユクンが言っているおじいさんというのは，井戸から，タマゴを投げ込んで入口を開けてくれたあのおじいさんのことだよネ？

彼のいたところの奥にマンモスが氷づけになっていただろう。それを，キミの持ってるアイテムで少しとかしてみてちょうだい。

そして，そのあとに，ある人の家にいくとあるアイテムをくれるんだ。ある人とは，何度行っても，返事のなかった家だゾ。

『ソーサリアン』の「宇宙からの訪問者」の「愛と哀しみのバンパイヤ」でハマっているPC-88MAのユーザーです。

ファイヤーゴーレムの出てくるところまでいけたのですが，そこからぜんぜん進まないのです。

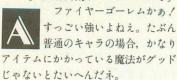
頭に攻撃したり色々しましたがダメでした。

どうかおせーてください!!

持ち物は，たいまつ，ロウカのカギです。

P.S.魔法屋WIZで売ってる魔法で消費ポイントが250の魔法は使えるのですか。私のキャラは225より増えません。

[大阪府高槻市・INGRAM15才]

ファイヤーゴーレムかぁ！ すっごい強いよねえ。たぶん普通のキャラの場合，かなりアイテムにかかっている魔法がグッドじゃないとたいへんだネ。

とにかく，MP消費量の少ないHEALを使いながら，ファイヤーゴーレムのひたいの宝石を攻撃しつづけるしかコイツを倒す方法はないゾ。またサンダー系の魔法の内でコイツにきくのがたしかあるんだ。それを使えば，前者よりもかなりラクに倒せるゾ!?

ゴーレムに攻撃があたっているかは特定の音が鳴っているのですぐにわかるヨ。

あと，MPが250というのは，システムディスクがVer1.1でキャラを作ると250まで上がるんだ。他にも，ステータスのMAXが50まで上がるんだ。しかし，MPが255ないと使えない魔法はどうやって使うんだろうかネェ!?

ワンダラーズ・フロム・イース

[北海道旭川市・木のこ13才]

A おおっ！ かわいい，イラストなんじゃん！ と思ってハガキに書いてある年令を見るとなんと13才。「ど下手」なんて書いてあるけれど，ボクが13才のときにはこんなふうには描けなかったもんネ!?

ところで，質問の『ワンダラーズ…』だけれど，ほんとうに質問らしい質問じゃなくて，ほんとうに答えにくいったらありゃしない！

でも，この歯車のシーンでは，ボクもけっこう苦しんだおぼえがあるヨ。だって，ここらへんにくるまでに薬草もブロシアの秘薬もなくなっちゃうからネェ（街にあまりもどらないとネ）。だから，このあとのデカキャラと戦う体力を残しておかなくてはいけないという気持ちと，だからといって街にもどるのはメンドウだし!!という葛藤に終わるんだよネ。それによって，ある程度，ドアが見つからない…，進むべき道が見つからない…，ということになるんだろう。

また，木のこチャンが心にゆとりを持ってやっているというのなら，アドルが乗ることのできるすべての物に乗って，あらゆるところからジャンプしてみよう。乗ることのできないと思っていた場所にも乗ることができるかもしれないゾ。

それとジャンプすることばかりに気をとられずその逆をやってみたりしてもいいかも。ガチャガチャと動いているクレーンも要注意!!

とにかく，色々とためしてちょうだいナ。

Q はじめまして，ボクは，PC-88SR版，『ワンダラーズ・フロム・イース』をプレイしているのですがバレンタイン城の敵がすごく強くて先に進めません。レベルは12です。リングもヒールリングまであるのですが。このうち何を使ってどんな風に技を使えば敵が簡単にやっつけられるのかわかりません。助けてください！ HELP ME！

特に強いのがハリヴァイガーだ！

〔大阪府寝屋川市・ふっけん14才〕

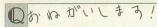
それにしても，今月の2問目も，質問らしい質問じゃないネ。まっ！ いいか。

ところで，このバレンタイン城の敵は，はっきり言って強いんだよネ。だから，ボクの場合，エルダーム山脈でレベルをマックスまであげてからここへと行ったんだ。

その点は，ふっけんクンは，レベル12だから気にすることないヨ。さて，なぜ，ボクがエルダーム山脈でレベルをマックスにしたのかというと，バレンタイン城でザコキャラと戦わないですむからなんだ。だって，いくら，強い敵でもジャンプで飛びこえちゃえばラクだもん！

だけれど，どうしても，ハルヴァイガーなどの強い敵と戦うスリルが味わいたいのなら，とにかく，敵の足もとからせめると，普通に戦うよりラクに戦えるゾ（だからといって足もとばかりではダメ！）。

また，リングの選択だけれども，シールドリングかタイマーリングがボクはおすすめ品だと思うナ。

どろろ

［北海道札幌市・BOBU17才］

BOBUクン，ペンネームだけじゃなく本名もちゃんとハガキに書いてくださいね。このレスキューのコーナーって，読者とレスキュー隊とのコミュニケーションのコーナーだからね。

さて，BOBU君の悩んでいるのは多分秋の間が見つからないのだと思いますが，ここでのヒントをよく思いだしてください。そうです，つまりすべての季節（そういえばBOØWYの歌で季節が君だけを変えるっていうのがあったなぁ）を2度ずつ通れ，というものです。つまり薄紫，緑，濃紫，灰色の襖をそれぞれ2ずつくぐれば秋の間にでます。この組み合わせはけっこう簡単に見つけられると思いますよ。

ヴァリスII

どうもはじめまして，あの『ヴァリスII』でレスキューなのですが，ACT 5の後半が解けません。エレベータのところです。すぐ迷子になってあっという間に死んでしまいます。

たすけてー！

［栃木県芳賀郡・ルクイズ16才］

もうこれは，はっきり言って，しょうがないんだよネ。だけれども，エレベータのところまでくることができたのなら，デカキャラまでもうすぐだから根性入れてガンバルしかないんだよナ。

っていうわけにいかないので，超，超，うれしいことを教えてあげましょう。

まず，ルクイズクンが死んでしまう原因は，はっきり言って，ここの敵は強いし，ある程度の迷路になっているからなんだよネ。だけれども，もし，キミが無敵になれるとしたら!?　えっ！そんな方法があるのと言ってるキミは古いゾ。

まず，ACT 5の前半で手に入るレイコタイプとヘルプアイテムを手に入れる。そして，体力がなくなってきたら，レイコタイプを装備して他のスーツに着がえるとダメージ50%まで回復するんだ。

さあ，もう，これでゆっくりマッピングでもしながら，メガス打倒にはげもうぜ。

ザ・スキーム

はじめてハガキをだします。これからもよろしくお願いします。

それでは質問です。『ザ・スキーム』で，デカキャラ「ザブラー」を倒したあとで行きづまってしまったのです。

どのように行きづまっているかといいますと，ぶきみな音楽が流れている場所で，同じ場所を何度もくりかえして歩いてしまうのです。ようするに迷ってしまっているのです。

どうか，ボクにハーディを倒させてください。

引本サン，ぜひお願いします。

［埼玉県深谷市・けんぼう15才］

『ザ・スキーム』かぁ!?このゲームは，本当に音楽がよかったよネェ。そして，マップが広いんだよネェ。だって，けんぼうクンが悩んでいるところまでくるだけだってけっこうたいへんだもんナァ。

ところでけんぼうクンはマップを書いているのかい!?　まあ，マップを書いていれば迷うはずないので（そうとも言いきれないけど…），きっと，書いていないんだろうと思う。とにかく，この迷宮からぬけだすには，マップを書くのが一番だヨ。

しかし，どうしても，マップを書くのがめんどうくさかったら，頭の中にマップを入れちゃうことだ。もし，これでもできないとすると，かなり説明がたいへんなことになるのでパス！

最後に一つだけアドバイスすると，ハーディのところへと続く道の入口は普通に歩いてはいけないゾ。だって，高い所から落ちる間に入るんだから。

レトロAVG&RPG

MSXで『ザ・リターン・オブ・イシター』をプレイしていますが，よくわからないことがあるのです。それは，なんと，ルーム名が英語で書かれているために，意味がわからないのです。辞書で調べてみたもののよくわかりませんでした。

教えてほしいのは，ルーム・ナンバー13，「SOLARIUM」，「CAVE OF GRAMARYE」，46「HOLY OF HOLIES」，62「MAZY QUARTER」，81「FORBIDOEN HOLL」です。どうか，よろしく!!

［愛知県豊川市・榊原繁彦16才］

おおーっと!!　ハローット!!　レスキューのコーナーはじまって，一度でもこんな質問があっただろうか!?　とにかく，正確なレスキューができるかどうかわからないけど，このように訳してみましたヨ。

No.13の「SOLARIUM」はサンルーム。

No.43の「CAVE OF GRAMARYE」は，GRAMARYEのほら穴。

No.46の「HOLY OF HOLIES」は，もっとも神聖な場所。または，ユダヤ人の神殿のいちばん奥にある至聖所（こっちは違うかな!?）

No.62の「MAZY QUARTER」は，四つにわかれた迷路（たぶん！）。

No.81の「FORBIDOEN HALL」は，禁じられた間。

榊原クン，バッチリお答えできなくてゴメンナサイ。もし，読者のみんなの中で，バッチリわかる人がいたら，レスキューのコーナーまで!!

私は88FHで『ジーザス』をプレイしています。ラスト近くの9問の問題のところで悩んでいます。ちゃんと正解を入力していると思うんですが，先に進めません。どこか間違ってるんでしょうか。教えてください。

1：DNA　2：エリーヌ　3：7回　4：冷線銃　5：曲が変わった　6：モンスター　7：モンスター　8：あるメロディー　9：レーザーロン　とこのように入力しました。

［兵庫県三田市・松本尚士？才］

まあ，ここの九つの問題ははっきり言ってはじめは，考えさせられるよネ。あまり，1回の選択だけで終わった人はいないんじゃ

ないかナ!? だけれど，ゲームの内容をだいたいメモっているか頭の中に入っていれば，何回かやってるうちにクリアできるハズなんだ。

まあ，はっきり言って松本クンの選択はほとんど当たっているゾ。一応1番から9番まですべてヒントをあげるヨ。

1番は，ゲーム中にも答えらしきものがでてきたし，選択の中で一番それらしい物。

2番は，襲われたモンスターに出会った。だから，会っていない人を選択する。

3番は，ただ，変身した数を選ぶだけ！ これぐらいおぼえているだろ。

4番は，後半戦で何回も使用したもの。

5番は，5番だよ（うっ！ 答えを言っちゃった。）

6番は，一般的に考えてわかるハズ。

7番は，6番と同じ。

8番は，2番か5番のどちらかだヨ。さて，どっちでしょう。

最後に9番。ずばり，レーザーロンを使いませう。だって，そうじゃなきゃ，コメットから持ってきた意味がないじゃん。

さあ，松本クン，このヒントを頭に入れてもう一度チャレンジだ。くじけちゃだめだぜ。

なんてったって，このあとは，超感動のエンディングだよ。

その前になにかがあるけどネ。

読者間レスキュー

★引本： 何と，先月の問題が，けっこうマイナーなゲームのものだったからか，この原稿を書いている時点でたったの1枚しかお答えのハガキがきていないのだ。まあ，それはいいとして，読者間のコーナーいってみよう。

はじめまして！ コンニチハ！ コンニチハ♡突然ですけど，『デリンジャー』というゲームではまっています。どこで，はまっているかといいますと，拳銃（デリンジャー）をもらう方法（!?）がわからないのです。えーとスペシャルのほうです（キャ♡ エッチ)。

持ち物は，依頼状，写真，カメラ，タオル，ライター，タバコ，ナワ（おいおい），ナイフ……とまあ，こんなもんです。

小屋に入ってから進みません。よろしく♡ (89年10月号掲載)

［高知県香美郡・ESTINAみーや14才］

10月号のESTINAみーやサンの質問にお答えします。小屋に入ってから進まないそうですが，ここは八木サンを襲うのが正解です（あぶねー)。

八木サンとHした後で例の3人組が入ってくるのでその3人をデリンジャーじゃなくて，ナイフで倒して私はクリアしたのですが……。

その場合エンディングは，〈THE END〉でした。

SPECIAL MODEの〈FIN〉のエンディングの行きかたは知りません。もしかしたらまだフラグの立てかたが甘いのかな。

SPECIAL MODEでは八木サンを縛った後で美樹チャンを縛ると八木サンにデリンジャーで撃たれるので注意してください。

これを解いたら，『私鉄沿線殺人事件』が待っている。

［香川県三豊郡・堤清可？才］

★引本： 堤クン，どうも，どうも，ありがとうネ（なんか，ちょっぴり，いいかげんなところもあったけど)。

さて，つぎのレスキューのおハガキは先月号で，ボクがわからないので教えてちょうだいとみんなにたのんだ『ワンダラーズ・フロム・イース』のアイテム，「精霊の首飾り」のHardでの効果だ。

引本サンが，先月号で，わからないと言っていた『ワンダラーズ・フロム・イース』のアイテムである，「精霊の首飾り」のHardでの効果を教えましょう。

ズバリ「ブロシアの秘薬」が2回多く使えるのです。すなわち，3回も使えることになりますね!!

もー，おそかったかナ……。

〔埼玉県越谷市・山内一憲？才〕

★引本： そうなのかぁー！ だけど，よくわかったネェ。とにかく，山内クンありがとう。

さぁ，今月も宿題をだしちゃおう。先月の宿題は，マイナーすぎたから，今月は，けっこうメジャーなゲームの宿題をだすからネ。

どうも！ コンニチハ。実は私，68年版の『ローグ・アライアンス』（スタークラフト）の三つ目のクエストでつまずいています。

地下1階の四つの落とし穴全部で落ちてマップも完成させた（つもり）のですが，地下3階へ降りる場所が見つかりません。

このクエストで拾ったものは，LAWNMOWER，BULLWHIP＋1，メッセージもひととおり読みました。

どうかお教えくださいってばさ!!

P.S. そういえば，どうしても開かないとびらが一つありました。

［神奈川県横浜市・なる19才］

［徳島県徳島市・Zauberin？才］

★引本： さぁー，どばどばとお答えのおハガキをちょうだいヨ。

さあて，今月もそろそろ終わりに近づいてきたけど，レスキューのコーナーは毎月あるので，来月までみなさん，bye bye!!

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

読者が創る……………………

ベーマガ㊙情報局

あの超難しいジェノサイドに
エネルギーを増やす方法が!!
1st以外の面ごとに
2st◎エレベーターが下に着く時に下を押す。すると……
3st◎船をひたりまくれが壊せる所をすべて
4st◎洞くつみたいな所でBIONIXを持った敵を一度沈め先に進みまた戻ると二度おいしい?
5st◎やりかたは4面と同じで山岳にいるBIONIXを持った敵を二度沈める

〔愛知県名古屋市・
MHとミュージ郎が欲しい!?才〕

PC−88版の「WANDERERS FROM YS」で10月号に載っていなかった(㊙というほどのものでもない……)を発見しました。ガルバランとの決戦の前に台のようなものに乗りますが，その前に剣を持たない状態にして乗ろうとすると，『僕は剣を持っていないじゃないか……これではガルバランに勝てないな』とアドルが言います。

〔愛知県伊予市・
DRAGONフィッター?才〕

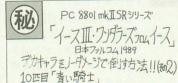
「ワンダラーズ　フロムイース」(PC−88，98)のバレスタイン城で，ガーランドを倒したあと，エレナと夕日をバックにした橋で会うシーンがあります。そのときエレナは，橋がくずれて落ちてしまいます。そしてアドルは自動的に街にもどります。そこでもう1回ここへきて，くずれた橋から飛びおりるとどうなるでしょう? **なんと宮殿の中庭(ライオンと闘った場所)**におりてこれるのだ!!

〔東京都田無市・**鷲崎弘昌?才**〕

「YS−III」のイルバーンズの遺跡のスモール・シールドのある建物の入口(ガルグのいる右側)に入ったとき，[X]と[6]を押しっぱなしにしておくとシーアンが最初に飛ばしてくる炎をすりぬけることができます。

なかなか有効な技(わざ)だと思うので，ノーダメージで行きたい人は使ってみましょう。

〔富山県小矢部市・
ガルバラン弱すぎる?才〕

〔千葉県船橋市・**うがく?才**〕

〔大阪府八尾市・**ZAWELL 18才**〕

「Xak」の㊙です。

その1：DATA DISKをドライブ1に入れ，立ちあげるとマイクロキャビンからのメッセージがでる。

その2：いつもどおりDISKをセットして電源を入れる。アクセスがはじまったら[CTRL]+[C]を押し続けて「ピー」という音がでたらキーから手をはなす。この操作を何回かくりかえすとDEMO MENUがでるのでDEMOのすべてを好きなだけ見ることができる。

その3：ゴンドラに乗っているとき，装備を変えてやる。すると綱わたりがでてきてしまう。ただし，洞窟のほうから乗りこんだときのみ有効。

〔香川県綾歌郡・**塩田英司?才**〕

88版のソーサリアン「宇宙からの訪問者」のちょっとおトクなワザです。

「愛と哀しみのバンパイア」ででてくる中ボスのアークデーモンを，普通は5回で倒すところを4回で倒すと，EXPが4620と多めにもらえます。

やりかたはアークデーモンが4回目のRESURRECTをかけるときにDISPELをかければOK。

〔北海道釧路市・**村井直喜18才**〕

X68K版「R−TYPE」の面セレクトの㊙です。やりかたはMENUのところでDEMOの数字を変えてから[T]，[A]，[S]，[E]，[G]を押しながらスタートするだけです。

〔埼玉県大宮市・**びんぞの16才**〕

X68K版の「ニュージーランドストーリー」の㊙です。ティキがジャンプしてあがれる高さより上のところから飛びおりて，ジャンプ・ボタンを連射すると，ゆっくりながら空を飛ぶことができる。しかも，床をすりぬけることもできる。これで最終面も楽々クリア。※XE−1PROの連射スピード・コントロールがあれば，なおGOOD!

〔山口県光市・**山本　薫?才**〕

「ZAVAS」(X68K版)のミュージック・モードを発見しました。[OPT.2]を押したままサバッシュのシステム・ディスクを立ちあげると，タイトルのあとミュージック・モードになりますよ。リターン・キー，スペース・キーを押すと，つぎの曲になります。やめるときはリセットです。

・おまけ

サバッシュのシステム・ディスクのZAVASというディレクのトリの中にZAVAS.DOCというファイルがあります。

中にはプログラマーのメッセージが入っているのでEDで読むか，プリント・アウトしてみてください。

〔富山県高岡市・福島崇活14才〕

X68K用「ドラゴンスピリット」の㊙です。ESCキーを押しながら立ちあげると，たて画面モードから立ちあがります。しかも横画面モードよりも早く立ちあがるのです。たて画面で遊んでいる人には，とってもトクな技だと思うのでやってみてください。

〔埼玉県富士見市・YM－2151 16才〕

セガ・メガドライブ「サンダーフォースIIMD」の㊙です。サイドビューの面で，HIT数をゼロにすると50万点のボーナスが入ります。

同じくメガドライブの「アレクの天空魔城」で最終面の最初の面でプチコプターを使えば近道ができるよ。

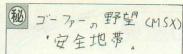
〔東京都東村山市・**たこセブン？才**〕

〔福岡県福岡市・**WAKAME？才**〕

PC－88版「信長の野望－戦国群雄伝」の㊙テクです。

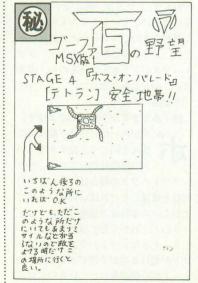
有能な軍師，大名が死んだあと，なんとなくハラが立ちませんか？ そんなとき，死亡した国で人をさがしてみましょう。

その武将より若く，しかもほぼ同じ能力を持つ武将が現れることが多いですよ！

〔福井県坂井郡・**フロストナイト？才**〕

〔秋田県鹿角市・**海沼憲一？才**〕

MSX版「R－TYPE」で点数の増えるワザを発見しました。まずESCキーでゲームを止め，SHIFTを押しながらF2を押します(つまりF7)。そして1～3のどのキーでもいいから押すと，400点ずつ増えていきます。押しっぱなしにすると，どんどん点数が増えていきます。

P.S.この㊙はベーマガ5月号の無敵テクをやっているときに発見したものです。なお，「R－TYPE」で60万点以上になると，また0になります。

〔福島県いわき市・**岸下　裕？才**〕

〔秋田県鹿角市・**KK？才**〕

「クリムゾンII」で，MSX2＋でもPSG版の音楽が聞ける！

やりかたは簡単で，ゲーム中にF1キーを押すだけ！

なお，FM音源版の音楽になおしたければもう一度F1キーを押せばOK。

〔新潟県南魚沼郡・**KUROTAKI SYSTEM・15才**〕

FMPAC[MSX]の㊙です。
(FMパナアミューズメントカートリッジ)

まず，MSXの本体にFMPACを差しこみます。そして，電源を入れてパックコマンダーの画面にします。つぎに「BGM」を選び(サウンド)その時に，TABキーを押すと画面にキーボードの絵がでてきます。終わる時はESCキーを押すともとにもどります。

≪サウンドキーボードの説明≫

・F1……ハイハット音
・F2……シンバル音
・F3……タムタム音
・F4……スネアドラム音
・F5……バスドラム音

・キーボードの[Z]へ[E]まで半音をふくむ40音です。
・楽器はカーソルキーの上下で15種類の音色がでます。

by まさひろ。

〔香川県高松市・**大豊正裕14才**〕

PC－8801用の「サウンドボードII」での㊙を紹介します。

これは1か月くらい前に発見して，ずっと使ってきたもので，けっこうおもしろいので，みなさんもやってみてください。

まず，BASICをスタートさせて，「サウンドボードII」を起動します。

つぎに前の3パートにステレオになる（する）記述を入れます。

例：CMD　PLAY "@L", "@M",
　"@R" ⏎

OKがでたら，ゲームのディスクに入れかえて「NEW　ON　0⏎」と打ちこみます。すると「サウンドボードII」に対応していないゲームもステレオになります。ならないゲームがあったらあきらめてください。

〔福島県福島市・**斉藤　繁？才**〕

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法なども OKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。

くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

こんにちは，山下　章です。さて，269ページは見てもらえたかな？　先月号でお約束したとおり，『チャレンジ！AVG&RPGⅤ』の内容が紹介してあるよ。掲載ゲームは事情があってまだ全部は明かせないんだけど，まあ，みなさんが期待しているような作品はほとんど完全にフォローできていると思う。次号の最終広告を待っていてほしい（えっ，先月もそんなことを言ったって？するどいね，キミ。はっはっはっ)。気になるお値段のほうは，いつもどおり2,000円を切るかどうかというところ。なにしろ今回は400ページを軽く超えちゃいそうな勢いで，カラーもふんだん，豪華懸賞まであるから，このくらいの値段がギリギリなのだ（忘れちゃいけない消費税ってのもある)。そうそう，ゲーム・ミュージック・ファンに朗報も。今回の本には，『スナッチャー』と，みなさんからもっともご要望の多い，あの人気RPGの全楽譜も掲載予定だ。

ともあれ，初心者からマニアまで楽しめる１冊として，現在急ピッチで最終進行中。みなさん，おこづかいをためて待っていてくださいね。

ゲームソフトの価格を考える

10月号の電波太郎さん，たしかにゲームの価格は，だれもが高いと感じています。しかしそれは仕方のないことなのではないでしょうか。

プロテクトについては，違法コピーを避けるために必要なものです。またパッケージの中にはたしかにいろいろな物が入っていますが，それはソフトハウスのサービスではないかと思うのです。マニュアルとかを簡略化してもそれほどコストが変わるとは思えません。

また，ソフトハウスとしては，そのソフトが売れなかったときのことを考えると，今のような値段をつけざるを得ないのではないでしょうか。

ボクは，ソフトの値段がこれからもそう安くなるとは思えません。だからこそ，ユーザーは自分の力で，その値段の分だけ楽しめるゲームを見つけなければならないと思います。

P.S.ボクはソフトハウスの回し者じゃありませんよ。

［富山県魚津市・溝口和幸15才］

たしかに，最近のソフトはボクも高いと思います。で，考えたのですが，ボクは以前に「ソフトのレンタルがあるからその値段が高いのであって，レンタルがなくなれば，自然と安くなる」という話を聞いたことがあります。でも現実はどうですか？　４月からは全国でソフトのレンタル店の一掃が進められているにもかかわらず，ソフトは一向に安くならず，逆に値上げしているところもあるような気がするのですが‥‥。これはいったい，どういうことでしょう？　ソフトハウスがどう考えているのか，ボクはそこのところを知りたい。

［千葉県八千代市・
続・みてますか？高谷ですよ16才］

ボクが言いたいのは，電波太郎さんと同じく，高すぎるソフトの値段についてです。小さいソフトハウスの場合は，それなりの利益を確保しなければいけないわけですから，ある程度の価格設定をするというのも，わからなくはありません。でも，大きなソフトハウスで，そのソフトが売れるのが予想できるのに，かえって高い値段をつけているのには，腹が立ちます。特に，目につくのが××。そりゃ開発に時間はかかっているんでしょうが，どうして1万円以上で発売するのですか？　ファミコン版のあの歴史シミュレーションが，容量は2メガ（だと思いました）なのに，9,800円もするのには，本当に頭にきました。ヒットの上にあぐらをかいた，まさに殿様商売ですな。数がさばけるゲームなら，より安く提供するのが，本当にユーザー思いのやりかたなのではないでしょうか。

［宮城県仙台市・キャロットの鬼19才］

■山下：先月号のソフトの価格の話には，案の定，大変な反響があった。やはり不満に感じている人がたくさんいるということなのだろう。が，なかには，ソフトハウスの立場から，現在の価格設定の必然性を論じてくれている諸君もいた。「高いからもっと安く」なのか「高いけど仕方がない」なのか——もっとホンキでホンネの意見をたくさん待ってるよ。

イースⅢに対する賛否論

イースⅢ——とてもおもしろかった。なにがそんなにおもしろかったかというと，まずはそのアクション性の高さ。イースやイースⅡでも水準が高かったのに，今回はそれらと比較にならないほどスゴイ。感激した。このゲームはアクション・ゲームとしても通用する。

つぎに，イース・シリーズおなじみの親切設計。移動の手軽さや，イベントをクリアするとつぎの瞬間は村にもどっているなどの，この上ない思いやり——ゲームのおもしろさに大きくプラスに働いている。

他にも，細かい演出，キレイな画面，アニメのように流れるストーリーなど，ARPGの最高レベルに達していて，とてもいいのだが，どうせなら，あと少しシナリオを練り込んでほしかった。話の先が読めてしまったので‥‥。でも，とにかくおもしろかった。

P.S.10月号の大出さんの意見で，『ワンダラーズ・フロム・イース』のタイトルはこじつけだとありましたが，これ

は直訳すると「イースからの放浪者たち」となるので，別にかまわないと思うのですが‥‥。どうでしょうか？

［茨城県日立市・KISAMA15才］

ワンダラーズ・フロム・イースには，正直言ってがっかりした。なによりも，あまりにも謎がなさすぎる。ひとつひとつのイベント自体，ここは何をしたら良いのだろうと考えることなどなく，ただただ敵を倒して進んでいくだけという感じであった。そのうえ，デカキャラがイース，イースIIとくらべると，とても弱い（イースの親玉は，回を追うごとに弱くなっているような気がする）。また，イースIIの鐘つき堂のような山場というか見せ場というのがないのである。バレンスタイン城までのシナリオをただ解いていただけのボクは，最後のガルバラン島に期待したのだが，あまりの単純さ，簡単さに興ざめしてしまった。ゲームはやさしくて謎もなく簡単に解ければいいというものではない。ときには見せ場や多少のむずかしいところはあっていいと思う。

だいたいこのゲームはイースという名をつけたこと自体が失敗だったんではないかと思う。この作品は，他のゲームとしてだしたほうが，印象も変わり，おもしろく感じることができたのではないだろうか？

［千葉市・伊藤武夫？才］

■山下：この夏一番の話題作だっただけあって，イースIIIに関する投稿はメチャクチャ多い。みなさんのイース・シリーズに対する思い入れが伝わってくるようだ。それにしても，これほど意見が二極化してしまうゲームもめずらしい。映画をめざして，アクション部分以外は鑑賞するだけという作りにしたイースIII——キミはどう感じたかな？　実は，このゲームに関しては，先日行われた討論会でも，両極の過激な意見が飛びかったんだ。「イースIIIのアクション性は，アーケード・ゲームを含めたすべてのゲームから見たら，決して優れているとは言えない。むしろ貧弱と言ってもいい」（見城こうじ談）など，これは一見の価値があるぞ。すべては『チャレンジ！AVG&RPG V』で，だ。

エトセトラ4選

みなさんにひとつ問いたいことがあります。あなたはなぜゲームをするのですか？

私がゲームをする一つの理由は，現実逃避。イヤなことがあると（人生に疲れたとかいろいろ）無意識のうちにファミコンの前に座って，ゲームをするんです（もちろん，うれしいときや暇なときもやりますよ）。他のことを一切忘れて‥‥。一種のストレス解消法でもあるんですね。

あと，もうひとつの理由が「感動したいから」です。私は，ビックリマンで感動してしまうくらい，メチャ感動しやすい女です。だから，エンディングの感動を‥‥と，ゲームをするのです。先日，F･FIIを自分でクリアしました。以前に弟のプレイを見ていたので内容は知っていたのですが，それでもレオンハルトの「知りすぎたんだ」というあたりで，もう‥‥。やっぱり小説や映画とちがって，自分でひとつのことをやりとげたから感動するんでしょうね。

というわけで，みなさんがなぜゲームをプレイするのか，意見を交換しあいましょう。

［北海道恵庭市・Fredy15才］

■山下：こういう議題の提案は，このコーナーにとって，すごくありがたい。自分で疑問に思っていることや，悩んでいることがあったら，どんどん読者のみんなに相談をもちかけちゃおう。

福岡のみなさん！　自主的に「読ホン座談会」をやりましょう！　日時・場所などはまだ未定ですが，なるべく12月中に行ないたいと考えています。そこで，もしこの座談会に参加したいと思った人がいたら，住所，氏名，年令，電話番号，言いたいこと，そして，いつどこでやってほしいかをハガキに書いて，下記に送ってください。ハガキの量によって，日時・場所を決めます（ハガキが少ないときは，残念ながら……ということになります）。なるべく早く送ってください。たくさんのかたの参加，お待ちしてます。

▼送り先：〒815 福岡市南区長丘2-15-5-402　大出綾太17才

■山下：実は，この大出クンは，わざわざ福岡から先日の討論会に参加してくれた，気合いの入った高校生。彼が自主的に討論会を主催するというので，ここにその要項を載せてみた。全国各地で，こういうユーザー同士の意見交換の場が持てたら，すばらしいね。

ボクはめんどうなこと，特に作文が苦手なので，簡単に済ませます。

現在のRPGとAVGですが，その名前を取り替える——つまり，ロールプレイング・ゲームと言っているものをアドベンチャー・ゲームと呼び，アドベンチャー・ゲームをロールプレイング・ゲームとすると，言葉の意味が良く合うと思うのですが，そう考えるのはボクだけでしょうか？

［兵庫県朝末郡・
真実追求者乱打舞偉頭？才］

■山下：簡潔ながらも，なかなか的をとらえた意見だね。

レトロゲームに思う。この夏，机の引きだしに眠っていた古いゲームをひさびさにやった。ENIXの『ドアドアmkII』。シンプルなルールのわりに，頭を使わないと解けないので，けっこうのめりこんだ。持っているゲームに飽きたら，パソコン・ショップで売り飛ばして，つぎのゲームの資金にするのもいいけど，持ちつづけて忘れた頃にやってみると，新たな感動があるもんだと思った夏だった。

［長野県岡谷市・杉山大海16才］

■山下：最後の締めくくりかたに，なんとなく情緒を感じるぞ。

それでは，また来月!!

応募方法

みなさんが日頃感じている，ゲームに対する意見・感想等を以下のあて先まで送ってください。このページに載っている他の人の意見について，あるいはカラーページでやっている「山下　章のホンキ・ホンネ」について自分の意見を主張してもOKです。

鋭い切れ味を持ったすばらしい投稿お待ちしています。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

テーブルトークRPGコーナー その16

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン 第3話・禁じられた命⑤

ORG／大貫　昌幸

前回もひさびさにビックリさせてもらいました。実は308ページには次ページのようなイラストが入るはずだったんです。それにイラストレイターのほうでキャラクターを勝手に三等身にしちゃうし。まぁ，気にいったから今回もそのままですけどね……。皆さんの感想も聞かせてください。

さて，ワープスファンタジーの最新のサプリメント「ウォリアーズ＆メイジズ」が発売となりました。催眠術師や武士，暗殺者などのニュークラスとエルフ（妖精族），獣人族（シェイプチェンジャー）などの新しい種族をあつかうルールが説明されています。このサプリメントは「リリアナの指輪」を持っていなくても使用できますよ。ということで誌上リプレイのはじまりです。

キャラクター紹介

シュレア・ストランディ・バックホーン

有角族の女戦士（2レベル)。一応の主人公と思ってください。双子の姉シルヴィアに命を狙われていますが，それと北の海で起こっているできごとについての関係は今のところ不明です。

シド・ウェットブレイド

精霊族(アルフ)，ウィンデーネの魔導戦士兼魔術師(1レベル)。最近，シドがギャグを言わなくなったというお手紙をいただきますが，彼は以前からマジメです。少なくとも本人は一生懸命だったのです。

ジョン・カーター

トリコーン（三本角の有角族）の狂戦士(2レベル)。アホな発言と鋭い読み。二つの顔を持つキャラクター。でも，人気コンテストの結果から，最初に死亡しそうです。ファンのかたの1票をお待ちしています。

マーティン・カーペンター

人間の狂戦士兼聖職者(1レベル)。聖職者とは，神につかえる人のことです。けして邪悪なことを企む人々のことではありません。一応フィーニアと同じ神様を信仰していることになっています。

フィーニア・リフレイン

第2話から登場のニューキャラクター。有翼族の女聖戦士(1レベル)。

人気コンテストの結果によると，今後も十分な活躍が期待されそうです。彼女の過去については，今後少しずつ明らかにしていく予定です。

モード・アダムス

人間の冒険者(1レベル)。NPC（マスターのコントロールするキャラクター）です。以前はまったく存在感のないキャラクターでしたが，最近は自己主張するようになりました。シド君との今後も楽しみです。

エチュード．9

GM：さて，今月は吸血海藻に襲われたところからスタートだね。

ジョン：やるぞ。やるぞ！マーティン用意はいいか？

マーティン：おう。がってんだ。

ジョン：切った切った。

マーティン：とうりゃ～殴った！

シュレア：やっと出番がきたという感じね。

ジョン：もちろん。欲求不満が爆発しているのだ。

マーティン：同じく。

GM：吸血海藻は2人の活躍によってバタバタとなぎ倒されていくよ。

フィーニア：やっぱり女性は生理的にこういうのは苦手なのよね。

GM：しかし，それだけではすまないのだな。ゴソゴソと音がして，巨大なフナムシが這い上がってきたよ。

シド：虫ですね。今度は私の出番だな。アイス・ストライクの呪文を唱えましょう。MPは10使います。

GM：カーン。このフナムシの外骨格は非常に硬いのだよ。で，ほとんど効果なかったようだよ。ちなみに防御力16だからね。

シド：10D6した合計が38だから，たった22ダメージか。

GM：いいや，2ダメージだよ。ラックのチェックに成功したから。

シド：やな奴。

GM：「では」と，モードさんがエネルギー・ブラストだ。こっちは防御力無視してダメージを与えるからね。ダメージは13。

シュレア&フィーニア：あ～ぁ。暇ね。

吸血海藻を蹴散らしたジョンとマーティンがシドたちに加勢したため，勝敗はあっけなく決しました。

ジョンが愛用するスティール製のポールアックスは貫通力が18もあるため，ジャイアント・シーライス（巨大フナムシ）の装甲を貫通してしまうのです。

GM：「困りましたね。海をのぞくかぎり海藻がいっぱいだし，いつまた怪物たちが襲ってくるかもしれません」と，ミス・モード。

マーティン：「しかし船が動かないのではしょうがないだろ」

フィーニア：「実際。吸血海藻の中に突っ込んで，今現在無事なのが不思議なくらいなんですから」

ジョン：これこれシドくん。何かいいアイデアはでないかね。

シド：……ない。

フィーニア：私が空を飛んで，上空からようすを見てみましょうか。

GM：「危険です」

さて，ここで全員が知覚力チェックだ。

ジョン：失敗。

シュレア：成功よ。

GM：1人でも成功したならOKだよ。気がつくと辺りには濃い霧がたちこめている。で，さきほどまでは見えていた島やウイレーンの港町が見えなくなってしまうんだな。

シュレア：「フィーニア。怪しい気配感じない？」

フィーニア：マスター，ディテクト・エビルをしてみましょう。

GM：周囲30m以内からは邪悪な波動は感じられないよ。霧からもね。

フィーニア：だ，そうです。

シュレア：「でも，ウイレーンで聞いた話だと，船は霧の中に消えていったということだから，きっと何かが起こるわよ」

フィーニア：「やっぱり私が…」

ジョン：霧の濃い日は飛行機も欠航するだろ。どーしてもというなら止めないですけどね。

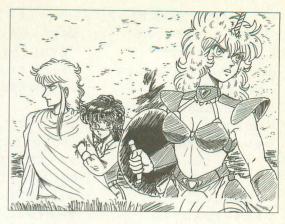
シュレア：「私も危険だと思うわ。一時的にせよ離れ離れになるのは」

フィーニア：はぁ。

GM：何だよ。その目は。決断力チェックをさせてくれと訴えるような目は。

フィーニア：こんなところでじっとしてるというのは，あまり性に合わないんです。この海に邪悪な呪いがかけられているのがわかっているのに。

マーティン：若いな。

シド：お前いくつだよ。

マーティン：拙者は23じゃ。

GM：フィーニアの年令は？

フィーニア：一応19才ということになっていますけど。

マーティン：勝ったな。

GM：さて君たちがあーだ，こーだ言っていると，突然船が動きだしたよ。

シド：海藻は？

GM：霧が濃くてよくわからないね。判断力チェックしてみて。

シド：成功です。

GM：なら，船が動いているのだから，海藻がないことは容易に想像がつく。しかも，この船の動きかたは普通じゃないよ。何か得体の知れない力に引き寄せられているようだね。

シュレア：打つ手がないわね。

GM：さて，今度は全員精神力のチェックだよ。

シド&フィーニア：成功です。

フィーニア：あなたたちが失敗するわけないわね。

GM：するとだね，どこからか歌のようなものが聞こえてて……。

シド：ハーピィ，セイレーン，サイレン……。

マーティン：「よし拙者がプロテクション・フロム・エビルの結界をはろう」

ジョン：船の中にそんなものはってどうするんだよ。

マーティン：何もしないよりいいだろ。

GM：しかしそんなよゆうはないのであった。目の前に，突然巨大な岩が現れたのだ。で，どうするのかな。

シド：ジャストモーメントプリーズ（ちょっと待ってね）。どうしよう。

エチュード．10

GM：しかし待たないマスターであった

（と，おもむろに腕時計のストップ・ウォッチのスイッチをいれる）。

シュレア：ぶつかるの？

GM：もちろんですよ。ぶつからないなら，意味がないでしょ。

フィーニア：私はいざとなったら空に飛びますけど。

ジョン：飛びます飛びますってか（コント55号って知ってる？）。

GM：でどうするのかな。もうほとんど時間はないよ。

シド：モードさんは？

GM：「どうしましょう」とパニックしてますよ。君が助けてあげなくちゃね。

シド：でも…。

GM：タイムアウトね。船が岩にぶつかったと思った瞬間，岩が幻影のようにスーッと消えたよ。

マーティン：「うむうむ。そうだろうそうだろう。神を信じる者は救われるのじゃ」

GM：しかし，こんどは凄まじい衝撃が全員を襲った。よかったね，フィーニア。空にいたらひとたまりもなかったから。で，アビリティー・チェクの余地なし，全員気絶して海へと放り出されてしまった。もちろん衝撃によって船は真っ二つだね。

シド：ひでえー。

GM：で，どれくらいたったのだろう。気づくと，どこかの砂浜に標着しているよ。

マーティン：やはり神は我を見捨てなかったか。ところで，服や装備はどうなってます？

GM：ある程度の荷物は1か所にまとめてほしてあるよ。それに焚火がたかれているね。

シド：誰かに助けられたことになりますね。

GM：「そうですね」とミス・モード。「でもシドさんたちも無事でよかった」

フィーニア：全員無事ですか。

GM：そのようです。

ジョン：まだ寝てるのよ。グーグー。

マーティン：このまま焚火の火であぶれば，みんなの動物性タンパク質にはなるな。が，状況はそこまで切迫していないので，蹴っ飛ばして叩き起こしましょう。蹴った蹴った。海まで蹴った。

ジョン：止めい。人をいったい何だと思ってるんだよ。

マーティン：人じゃないだろ。人はな，そんな３本も角をはやしてないぞ。

ジョン：じゃあ。オレは人でないから人でなしかよ。

フィーニア：もう止めてよ。

マーティン：だって。こいつが神様のことを馬鹿にするから。

ジョン：いつ貴様の崇拝する邪神の悪口を言った。

マーティン：邪神ではない。

この後30分ほどジョンとマーティンのどつき漫才が行なわれましたが，ストーリーとはまったく関係ないので省略します。ちなみに，フィーニアだけが止めようと無駄な努力を試みて，他のメンバー（GMも含めて）は腹をかかえながら見学していました。

シュレア：そうだ。

フィーニア：どうしたの。突然。

シュレア：誰かが私たちを助けてくれたんなら，砂浜に足跡が残っていたかも。

GM：少し気づくのが遅すぎたね。かなりの時間が経過してるから，足跡なんかわからなくなってるよ。

シュレア：ならヒーロー・ポイントを一つ使って，実はすでに足跡を調べていた。

GM：OK。実は君たちのものとは別の足跡が，点々と続いていたよ。

シュレア：跡をつけてみましょう。

ジョン：シュレアさんが行くなら，オレも行くぞ。

GM：しかし，途中の分岐路で足跡はわからなくなってしまった。右と左。どっちにする？

シュレア：どっちにする？

ジョン：左。

シュレア：ならマスター右に行きました。

ジョン：あのなあ。

GM：さて，しばらく進むと，前方に泉が見えてきた。と，突然上空からバタバタという羽音がして，おそろしい怪物が襲いかかってきた。

シュレア：どんな怪物です。

GM：上半身が人間で下半身が鳥。手のかわりに翼が生えています。

シュレア：ハーピィね。

フィーニア：マスター。実はそばにいたので，シュレアたちの応援に行きます。

GM：はい。それはナイス判断だよ。ハーピィはとても強いんだな。

ワープスファンタジーでは，ハーピィのような，実際の神話に登場するモンスターは非常に強力な存在になっています。

シュレアとジョン，そしてフィーニアが３人がかりで攻撃をしかけましたが，倒すことはできませんでした。今回はジョンがバーサクしたところ，ハーピィは立ち去っていきました。

また，砂浜に残っていたシドたちも合流しました。

フィーニア：「なんで襲われたのかしら」

マーティン：「ハーピィが拙者たちを助けてくれたとか」

ジョン：「助けた奴がなんで襲うんだ」

マーティン：「エサにするためだろ」

シュレア：マスター。襲われた状況をよく思いだしてみますけど，襲われる理由に思いあたるふしはありませんか。

GM：「テリトリーを侵したからじゃありませんか。泉のまわりにナワバリがあるとは考えられませんか」

シド：「うーん。確かにトリだったからテリトリーぐらいはありそうだな」

フィーニア：今のマスターのセリフ，モードさんですよね。

シド：他に誰がいるんだよ。

フィーニア：そうですけど。ずいぶんと鋭い意見をおっしゃるから。

GM：いやいや。読者のみなさんからNPCも自己主張しろと，お叱りのお手紙をいただいたものだからね。

ジョン：なるほど。それでシドを尻に敷いているんだな。

シド：誰が敷かれたって？

シドを除く全員：シド。

シド：ズガーン！

エチュード.11

シュレア：「いずれにしろ，今の状態で泉に近づくの危険ね。足跡はこっちじゃないみたいだから，別の道に行ってみましょう」

ジョン：「だから，最初から左だって言ったじゃないですか」

シュレア：「わかったわよ。私が悪かった」

ジョン：くんくん。素直でよろしい。

GM：さて，分岐路から左に進んで行くと，何やら人の声のようなものが聞こえてきたよ。

フィーニア：どんな内容です。

GM：ここからじゃブツブツ言っているだけにしか聞こえないね。

シド：気にせず行きましょう。我々を助けてくれた人なら，いきなり魔法が飛んでくるなんていうことはないでしょう。

GM：しばらく歩くと，視界が開けて，広場のようなところにでたよ。広場の中央には魔法円が書いてあって，ローブを着た50才くらいの男性が，ロッドを持って呪文を詠唱しているんだな。

マーティン：ディテクト・エビルをした。

GM：邪気は感じないね。と，「気がつかれました」と男が振り向いたよ。

シド：「あなたが私たちを助けてくれたのですか」

GM：黙ってうなずく男であった。

フィーニア：「ぜひお名前をお聞かせくださいませんか」

GM：「そういわれましても，ここ数年名前を名乗ったことなどありませんでしたからな……」

シュレア：見た目で，どこの生まれだかわかります？

GM：いいえ。で男はしゃべりはじめるよ。「私が諸君たちを助けたのは，アレが諸君たちを襲わなかった。それだけの理由です」

シド：「アレとは」

GM：「この島に住んでいる恐ろしい怪物。漂流者のほとんどが，アレの餌食になってしまう。そうアレはハーピィと呼ばれている」

シュレア：「私たちも泉の近くで襲われました」

GM：「いいや。諸君たちが襲われたのは，全長が20mに及ぶ化物だったかね」

ジョン：いいんや。みんなが襲われたのは2，3mのやつだよ。

フィーニア：そんなに大きな怪物がいるんですか。

GM：「いかにも。諸君たちは信じないかもしれないがね。私は見たんだ。見たんだからしょうがない。アレはこの島の主だな」

マーティン：なんです。このタンバみたいなおやじは。

GM：「おじさんもその怪物に襲われなかったのですか」とミスモード。「そう。私が最初にこの島にきたときに，あのときから私はアレに助けられたと言って過言ではない」と男。

「もう何年もここに一人でいらっしゃるのですか」とミスモード。

ジョン：これはすごい。見てるだけで情報が手に入る。

マーティン：NPCだけでストーリーが進んで行くぞ。

GM：なんとなくばかばかしいけど，まあ，いいや。

「もう10年になる。しかしだ，私とて10年を無駄に過ごしてきたわけではない」

「でお名前は思いだされましたか」

「うむ。今ひらめきがあった。私はカクール・フロイネル。間違いない」

全員：……。

GM：何黙ってるんだよ。

ジョン：モードさんがもう少し情報を聞きだしてくれないかと。

GM：「ねぇシドさんは尋ねたいことないんですか」

シド：こっちにふったか。

「なら，私たちも小型のハーピィに襲われましたが，ソレは危険ではないのですか」

GM：「やつらのテリトリーとなっている禁断の泉に近寄らなければ安全だ。それ以外にも，あそこには近寄らないほうがよい理由があるのだが……」

フィーニア：「あなたと私たち以外に，この島に人はいないのですか」

GM：「一人二人…。確かに，他にも何人かのものがアレに襲われることなく，この島に漂着した。しかし……」

シド：「その人たちは？」

GM：「私がもう少し…」と言って，フロイネルは明らかに何かを言いかけて中断したよ。

ジョン：そんなことには気がつかないのだ。「で，どうしました」

GM：「死より恐ろしい運命が彼らを飲み込んでしまった。人の姿のまま死ぬことができれば人のままだが。もし，もしもだよ，人ならざるものの姿で死んでしまえば，その魂はもはや人ではない」

マーティン：くわぁ～。強烈なNPCだな。一発でモデルが誰だかわかるけど。これは凄いな。

GM：「…そういう姿になってしまったのだ。彼らは」

シド：「泉の水を飲んだのですね」

GM：「うむ」

さて，この後キャラクターたちはフロイネルからさまざまな事実を聞きだしました。

フロイネルは10年ほど前に魔の海域の調査に向かって遭難してしまったこと。海図ではこの島がある場所とキャラクターたちが遭難した場所が大きくずれていることが判明しました。

その他にもいろいろな情報が手に入ったのですが，それは来月号で少しずつ明かされていくことになります。

ということで，今月はここでおしまいです。はたしてパーティはこの島から脱出できるのでしょうか。

キャラクター人気コンテスト

えーと。キャラクター人気コンテストの第２回中間発表です。みんながひいきしているキャラクターの順位はいかがです？今回は９月５日までの到着分を集計してあります。第１回発表後のハガキはまだ集計に含まれていませんから，これからの展開が楽しみです。で，前回も書きましたけど，キャラクターのイラストを描いてくれた人の中で，どこにも「キャラクター人気コンテスト」って，書いてないものがたくさんありました。ですから，こんどからは，必ずハガキの表に「キャラクター人気コンテスト」って書いてくださいね。それと１枚のハガキでは，１人だけを推薦してください。

ごひいきのキャラクターにあなたの一票を！

順位	キャラクター	票数
1位	マーティン	7票
1位	ジョン	7票
3位	フィーニア	5票
3位	シド	5票
5位	シュレア	4票
5位	シルヴィア	4票
7位	モード	3票
8位	GM	1票

第２回までの累積結果は以下のとおりになります。

順位	キャラクター	票数
1位	フィーニア	22票
2位	モード	11票
2位	シルヴィア	11票
2位	マーティン	11票
5位	シュレア	10票
6位	シド	8票
6位	ジョン	8票
8位	GM	1票

当選者発表

９月号で募集したシタデル社のメタルフィギュア・プレゼントにたくさんのご応募ありがとうございました。当選者はつぎの３名のかたに決定しました。

群馬県・三浦　直樹
愛媛県・石川　洋
熊本県・中丸　政幸

（敬称略）

ではまた来月お会いしましょう。

キャラクター人気コンテストやNPC募集など，このコーナーに関するお手紙の応募は，下記住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　月刊マイコンBASICマガジン編集部「テーブルトークRPGコーナー」

※WARPSに関するお問い合わせは㈱ツクダホビーまで。

〒111 東京都台東区元浅草1-3-1
☎03-843-1139・1130

★

イラストコーナー

今回はコメントを省略して，一挙８枚も掲載しました。イラストだけでなく，お便りもお待ちしてます。

by かみ　ひとし

by 高野　みお

by YANAGI

by IRion

by 藤井　悠

by 透湖

by ルクイズ

by FOX

ファンタジー通信
小説「冬物語」
手塚一郎

白い翼は，空を翔ける
あなたの“愛すべき人”を探して
それは，あなたに課せられた
何よりも尊い使命だから

あなたの流す一滴の涙は
私の手にした剣よりも重い
あなたの爽やかな微笑は
私の心に勇気を与えてくれる

私にとって，あなたは
気高い，しかし，愛らしい天使
あなたにとって，私が
“愛すべき人”でありますように

「乙女の天使」
一戦士の愛の詩集より
［大阪府柏原市・神　小龑］

ごあいさつ

こんにちは，手塚です。
　最近は特に忙しく，仕事場に連日泊まりこみ，文字どおり朝から晩まで原稿を書き続けております。唯一の楽しみは，1日1回のテトリス（アーケード版ね）。これを書いている現在のハイスコアは，ライン数にして600程度。これが青春とは情けないですね。
　さて，今月は久々に小説の紹介。敬愛するタニス・リーの中編集をどうぞ。

▲冬物語/タニス・リー/早川文庫/380円

冬物語

　こういうわけかたをすべきではないのだろうけれど，ぼくは「外国幻想文学ならばイギリスだ」と思ってしまう。
　その中に，流麗な筆致でぼくの琴線を震わせてくれる女流ファンタジストがいる。それが，タニス・リーだ。
　タニス・リーの特徴はいくつもあるものの，特に際立っているのが文章。
　ところどころに，これでもかと装飾を施し，あざやかな色彩を浮かびあがらせるのである。
　映画や漫画にはない，小説独特のもののひとつに「比喩」があると思う。わかりやすく書くと「～のような」という表現が可能だということ。これによって，描かれるものにさらなるリアリティを与えることができる。
　拙作「最後の竜に捧げる歌」（みんな買ってね）で，ぼくもいろいろと試みたが，自分ではその効果のほどがわからないのが困りもの。
　ところが，タニス・リーのすごいところは，比喩が比喩で終わらない点だろう。まず，比喩の対象とすべきものがそれぞれ統一されている。この冬物語の主人公・オアイーヴは「海」だ。彼女の表現がなされるとき，それは必ずといっていいほど海がモチーフとして使われる。そして，オアイーヴをとりまく登場人物の比喩を捜し続けてみると――驚くべきことに，物語は別の構図が浮かびあがってくるのだ。凝りかたが半端じゃないよね。
　さて，本書のあらすじを少々。主人公のオアイーヴは巫子。祭殿に聖骨が納められていることを知っているのは彼女だけのはずだった。ところが，その聖骨が狼の毛皮をまとった旅の男に盗まれてしまったのである。何のために？聖骨を取りもどすべくオアイーヴの追跡行がはじまるが……。
　本書には，もう一編「アヴィリスの妖杯」が納められている。こちらもいい作品だ。ぜひ読んでほしい。

▲東京都足立区・足場　透

音楽もFTしたい！

　おや，不思議だ。行き当たりばったり企画のこのコーナーが，まだ存在している！これも，みなさんのお便りのお蔭です。今月は，石川県金沢市のALARIX&WOLLOWくんのおススメの中から2曲セレクトしてみた。ピーターと狼（プロコフィエフ），シェラザード（リムスキー・コルサコフ）。
　関係ないが，遊佐未森のニュー・アルバムがでた。「ハルモニオデオン」だ。2曲目の「ふたりの記憶」が好き。書きながら聴いているのだ。買おうね。

▲福島県須賀川市・ぷっつんカミーユ

今月の本箱

　この「魔法の王国売ります」は評判いいんだよね。最近の早川文庫FTは粒揃い。できることなら「黒龍とお茶を」も読んでおきたいところ。

◀神奈川県横浜市・PUG

今月のC・Cコーナー

先月の課題は「トラとサソリの合成」だった。いやいや，選考には苦労しました。大変だけど，とても楽しいんだよね，こういった苦労って。

惜しくも選にもれてしまったのは鳥取県岩美郡・SOLWARDくん。トーンに頼りすぎて前回のような迫力に欠けてしまったのが敗因かな。次回に期待。

▲富山県中新川郡・DNA

今月の課題は「アゲハチョウとワニの合成」。しめ切りは10月18日だよ。

▲神奈川県小田原市・月影

▲愛媛県松山市・NAPP

別冊発売近し！

夏とか秋ごろとか書いてきた別冊がようやく完成しそうです。覚えています？ファン通別冊です(ああ，ヒクツ)。ライフワークだなんてイヤミを言われたこともありました(涙)。ようやく原稿が終わりそうなのです。

ところが，困ったことにイラストを描いてくれる人の数が少なくて…。そこで，これを読んでいるキミに手伝ってほしい！やってやるぜ，という人は，とにかくお便りを送ってください。手伝ってほしいと思った人には折り返しお手紙を差しあげます。住所と本名を忘れずに書いておいてください。

それから，別冊にもイラスト・ギャラリーがありますので，こちらをねらう人は「別冊係」にイラストを！

ファンタジー通信伝言板

こんにちは。6月号に載せて頂いたナイティアです。たくさんのお申し込み、たいへんありがとうございました。……と、ところが執筆者が全員何故か一斉にスランプに陥りまして、発行が大幅におくれております。どうか気長に待ってやって下さいるお願いします ごめんなさい。「そんなに待つのは嫌だなー」という方がおいででしたら62円分切手を郵送して頂ければ為替でお返し致します。尚 まだお申し込みをおうけしていますのでよろしければどうぞ。P.S. 滋賀県野洲郡の「てへてへ」さん、62円切手付返信用封筒同封でお名前を明記の上再度お手紙くださいる

〒943
新潟県上越市高田郵便局
私書箱39号 シェリダン内
ナイティア 迄ミ

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

9月30日と10月1日は，久々に遊びに行く。両日とも後楽園ホールに行くのだ。UWFである。ま，早い話がプロレス観戦。知っている人もいると思うけど，このUWFは，他のプロレスとはちがう。真剣勝負なのである。ショー的な要素は一切なし。場外乱闘や凶器攻撃もない。ロープにだって飛ばさない。近々TBSで放映を開始するそうなので，要チェックね。うきき！

▲神奈川県横浜市・せるちゃ

▲岐阜県海津郡・てる

▲山口県下関市・伊藤由美

▲埼玉県幸手市・PYON

▲東京都町田市・迦楼羅列樹

見城こうじの 激論！ビデオゲーム

第5回 激論！ V.S. MTJ(前編)

今月号と来月号は，特別企画！あの『ハレーズコメット』『バブルボブル』『サイバリオン』等のゲーム・デザイナーとして著名な三辻富貴朗(MTJ)氏を招いての対談を企画しました。

前・後編にわたる，大闘論。後編では特別の大増3ページを予定しています。熱きゲーム論の応酬，とくとご覧ください！

版権ものとキャラクター性

作り手の立場にたった“版権もの”論

見城：本日はどうも，お忙しいところをありがとうございます。どうぞ，よろしくお願いします。

早速ですが，このところ業務用でも流行している版権ものの話をしたいと思うんですが，ズバリ，もしMTJさんが「○○のキャラクターを使った版権ものを作れ」と言われたら，どんな風にゲーム作りをしますか？

MTJ：版権ものっていうのは，あらかじめ与えられた大前提があるので，発想の上で束縛が多いんだけど，何とかしてその中で自分なりのものがだせないだろうかという，まあ要するにあがきなんだけど，そういったことを考えるよね。版権ものだから自分自身のオリジナリティはだせない，とあきらめてしまわないで，少しでも自分なりに新しいものを盛り込むようにすれば，作り手としても楽しみながら作ることができると思うね。要はゲーム作りっていうのは，どれだけ自分自身が楽しんでやれるかっていうことだと思うから。

ただ版権ものっていうのは知名度というメリットはあるけど，ゲームとしての新しいおもしろ味というものを考えるときに，開発する人にとっては創造の意欲をそがれる部分が少なからずあると思う。

見城：それは否定できないでしょうね。

▲『バブルボブル(1986年度作品)』。MTJ氏の代表作と言えば，やはりこれ。ユニークなアイデアとさまざまな謎を盛り込んで大ヒットを獲得した。

「顔」がでるとゲームがヒットする？

MTJ：『天地を喰らう』ってずいぶんヒットしたよね。僕も軽率だったんだけど，これがそこまでウケるものだとは思わなくて，ヒットしていると聞いて驚きのようなものがあったね。確かにゲーム的にも結構考えられている部分があって，たとえば画面の奥行きが無段階にあるのではなくて3段階にキッチリとわけられている。

見城：敵との当たり判定のわかりずらさがないということですね。

ヒットが予想できなかったと言えば，話は飛ぶけど『ゲイングランド』のヒットも読めなかったですね。正直なところ，僕も取材ではじめて見たとき，これはかなり優れたゲームだけど内容がマニアックだという点でヒットは望めないかな，と思ったんですよね。

それで最近気がついたんですけど，『天地を喰らう』『ゲイングランド』それから『ワルキューレの伝説』もそうなんですが，これらのヒットゲームには共通点があるんです。

MTJ：それは？

見城：画面の中に主人公の顔がでているんです。

MTJ：なるほど(笑)。

見城：いや，これはバカにできない要素だと思います。もともとゲーム性うんぬんでゲームを選ばずに，キャラクター性やグラフィックでゲームを選ぶプレイヤーが多いっていうのは，もう何年も前からそうでしょう。その傾向っていうのは年々顕著になっていて，その一つの行き着く先にあったのが，『天地を喰らう』や『ゲイングランド』であったと思うんです。今まではキャラクター性があると言っても，それはテーブル・ポップやインストラクション・カードにイラストが描かれているとかで，貧弱なドット・キャラをカバーしている程度であったり，それを1歩進めたところで，タイトル・デモや面クリア時のデモで顔がでてくるとかだったわけです。それを，これらのゲームはさらに先へ進めたんです。『天地』では敵キャラまで含めて顔の表情がアニメーションする。『ゲイングランド』では20種類もの味方キャラの顔がでてきて個性をひき立たせている。こういったことはプレイヤーを物語の中にひき込む，いわゆる感情移入をさせる上で非常に強い効果があると思うんです。

MTJ：そうかなあ。意見が対立するけど，僕はそうは思わないな。

見城：もちろん，最終的にはゲーム性の勝負ですよ。だから最初にプレイヤーを引き込むアイキャッチとして，こうした演出に意味があったというのは否定できないと言っているんです。

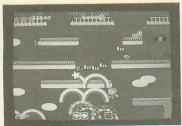
MTJ：もしそうしたことが本当に人を引きつける要素であるならば，僕はもっとビジュアルの部分を誇張してやるべきだと思うな。たとえば何かが起こったときに，シュッと写真が拡大するように主人公の顔がアップになって何かを行なうとか。

見城：ただ，それだとアクション・ゲームとしては無駄な「間」ができてしまいますよね。

MTJ：うん，それはありますけどね。

見城：だからああいう形になっているんだと思うのですが…。

MTJ：確かに『ゲイングランド』は，わかるんだよね。キャラクター選択のときは，みんな視線がそこに集中しているから意味がある。それが『天地』の場合は，あの下のキャラクターを見ている人なんかいないんだよね。せいぜいまわりで見ている人が，口をパカパカあけて「うりゃうりゃ」ってやっているのを見ているだけで(笑)。

見城：まあ，そう言ってしまえばそう

▲『レインボーアイランド(1987年度作品)』。『バブルボブル』の続編として登場。『ダライアス』や『フェアリーランドストーリー』等のタイトー・ワールドをゲーム中に盛り込むといったファンサービスが見られた。

三辻富貴朗(MTJ)氏
プロフィール

(ペンネーム・水谷潤)
1983年，タイトー入社。『スーパーデッドヒート』『ハレーズコメット』『バブルボブル』『レインボーアイランド』『サイバリオン』等のゲーム・デザインを手がける。
1988年9月，タイトーを退社。以後フリーのゲーム・デザイナーに。現在，家庭用のゲーム・ソフトを極秘開発中。
今後の抱負としては，1作1作にじっくりと練り込みを入れ，クオリティの高いものを作っていきたいとのこと。

ですけどね(笑)。

MTJ：作り手としては，顔を入れたからどうこうとはあまり考えたくないね。ここでこういうことを言って，これを読んだ各メーカーの人が「そうか，顔を入れるとヒットするのか」とか思って，これからでるゲーム，でるゲーム，ガンガン主人公の顔がでてきたりしたらやだなあ(笑)。

ただ『天地』の場合，自分がダメージを受けると顔が苦痛にゆがむよね。その点では，あれは体力ゲージの役割を果たしているという考えかたができて，ゲーム性に密接にからんでくるよね。そういう意味では僕はあれを買うんだけど，現実にはプレイヤーの視界に入らない。だから，そのような使いかたをするのであれば，もう少し見せかたを考えるべきだったと僕は思う。

見城：なるほど。

業務用・家庭用・大衆性

見えるもの見えないもの

見城：先月号のこのコーナーで，固定画面とスクロール・ゲームの話題について書きまして，固定画面ゲームは原則的に見えない部分がないという点でゲームがフェアである，ということを述べました。なんでも，現在MTJさんもそういった点について考えながら新作を開発中だというお話ですね？

MTJ：ええ，そうです。と言っても，単にスクロールするかどうかということではなくて，固定画面でも「隠しごと」のあるゲームというのは，たくさんあるわけだから。

固定画面に限らず，たとえば変なところに何か隠してあって，それがないと面クリアするのがつらいとか，そういう隠しごとは一切なくしたいと思いますね。そういう意味で，完全に画面にすべてのものが見えていて，作り手の側にごまかしのきかないようなゲーム，そういうことを今度のゲームでは考えています。

見城：そのゲームっていうのは，発売時期はいつ頃になるんですか？

MTJ：まだまだ先になると思います。

業務用ゲームの長所とは？

見城：話が少しそれるのですが，そのゲームは，家庭用ソフトだというお話ですね。一般に，家庭用のゲームというのはマニュアルをジックリ読んでもらってプレイしてもらうことが前提となっていて，その一方で業務用（アーケード）の場合はインストラクション・カードさえも読まずにスッとプレイできるようなゲームがよいと，そう思われていますよね。しかし，最近僕は思うんですけど，家庭用のゲームであろうと業務用の理論は通じるのではないでしょうか？

MTJ：(深くうなずきながら）そのとおりです，まったく。たとえば，家庭用ならアクション・ゲームでも1ゲームあたりが長くなったって問題はないじゃないかということで，長い間同じ場所に留(とど)まってプレイを続けることのできるものもありますよね。でも，僕はそれには反対なんだよね。そういう意味で，業務用には家庭用より，とぎすまされたものがある。要は，単に得点稼(かせ)ぎなどのために余計な操作をやっていることが楽しいか，ということなんだよね。楽しけりゃそれはいいけどそうでなければサッサと切りあげてつぎの新たな面に挑戦してほしいんだよね。そういう無駄なことをしている時間というのは，ゲームとして質の低いものになっていると思うね。だから，作り手としては，そういう無駄な時間は与えないようにして，目標が達成できた時点で先へ進ませるようにするべきだと思うね。そういった意味では，まったく本当に業務用の考えかたを家庭用にも取り入れていくべきだよね。

見城：よく，パソコンやホビーマシンに業務用が移植されたというと，けっこう騒(さわ)がれますよね。それで，まあ実際にそれなりに売れたりする。そういったことの理由というのは，一つに業務用である程度ヒット済みというネームバリューと安心感があるということですよね。とくに普段(ふだん)ゲーム・センターに足を運ばない低年令層の人たちにとって業務用というのは，1ゲーム100円もかかるようなすごいものである，と。それが家で遊べるというのはすごいことだと思うのではないか，と。これは家庭用ゲームにくわしい知りあいから聞いたんですけどね。

そしてその一方で，他のヒット要因として，業務用ゲームというのは，ある点において非常に優れているのではないか，ということも僕は思うわけです。それは，業務用というのはなんとかして最初の100円を投入させるために，できる限りゲームがわかりやすくてとっつきやすくなるようシェイプアップされているという，そのスマートさがあるわけです。

MTJ：うん，だからゲーム・センターっていう場が極限の場であるというか，1分1秒がどれだけ充実したゲーム内容になるかとか，かなりシビアな面があるんだよね。

見城：そこですね。業務用というのは言ってみれば瞬発力(しゅんぱつりょく)の勝負なんですよね。非常に短い時間でゲームのおもしろさを相手に伝えなくてはならない。

MTJ：かと言って現在の業務用がはたして良いかと言うと，正直なところそうも言えないけど…。

見城：両刃(もろは)の剣ですね。とっつきの良さを考えるあまり，ゲームがあたりさわりなくなる。瞬発力のことにばかり目が行くから，プレイを重ねていくとボロがでて底の浅さが知れる。これは業務用ゲームの営業システムに密接にからんだ，本質部分のむずかしい，けれど重要な問題だと思います。

(前編終わり・以下は後編に——)

★お知らせ★

9月号で募集しました「最近のゲームについて」のレポートですが，このような前後編の企画が入ってしまったので，締め切りを11月8日まで延(の)ばします。これから送るかたは，この秋の新作に関するレポートをドンドン盛り込んでくださってけっこうです。お待ちしています。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
キューブリック（コナミ）	6,063,920	Y.384	サクセス香椎（福岡）	全面クリア ノーマル設定
オメガファイター（UPL）	12,707,920	HTL-Y.N㊝	GB高田馬場（東京）	全2周クリア ノーマル設定
ドラゴンブリード（アイレム）	9,808,500	銀玉マサやん	PC烏山（東京）	全2周クリア ノーミス ノーマル設定
フラッシュポイント〈面とばし無〉（セガ）	1～41面	背景が生稲なら全国トップ SSC-VAP	プレイシティキャロットTOC（東京）	ノーマル設定
インセクターX（タイトー）	863,000	IML-UUU㊟	ジョイランドタイトー草津（滋賀）	全5面クリア ノーマル設定
ダイナマイトデューク（セイブ開発／テクモ）	1,358,400	非実力派STI㊟㊝	PC駒沢（東京）	全面クリア ノーマル設定
スカイアドベンチャー（アルファ電子／SNK）	10,480	URX-SUM	ゲームセンターUFO（神奈川）	全面クリア ノーマル設定
ウイニングラン〈イージー〉（ナムコ）	1′59″591	DAA	マンモス城インベーダーハウス（大阪）	ノーマル設定
ウイニングラン〈テクニカル〉（ナムコ）	2′20″106	ひなさん	ジョイランドタイトー草津（滋賀）	ノーマル設定
クラックダウン（セガ）	5,197,088	非実力派STI㊟㊝それほど甘くない！	PC駒沢（東京）	全10面クリア 忍ボーナス×5 ノーマル設定
マスターオブウェポン（タイトー）	3,654,610	PIA-シューティングR-I!!	タイトピア木屋町（愛媛）	全面クリア ノーマル設定
ワルキューレの伝説（ナムコ）	1,990,420	今月で終わり？？？ MAT-らあだ君	ゲームインウエスタン（兵庫）	全面クリア ノーマル設定
シークレットエージェント（データイースト）	1,092,700	ZERBERUS-K.M(KSE)	PC巣鴨（東京）	全面クリア ノーマル設定
ストリートスマート（SNK）	2,174,000	ILG-おじゃる君（南国）	ゲームセンタープレイシャトー（神奈川）	全面クリア ノーマル設定
天地を喰らう〈趙雲部門〉（カプコン）	5,720,800	RVS-GUN	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア 金仙丹×6 ノーマル設定
チャンピオンレスラー（タイトー）	60,599,100	N.ARC-K08-RUS	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全面クリア ノーマル設定
スーパーバレーボール（ビデオシステム）	76,000	日向徹総帥（ついにデビュー!!）	ゲームセンターUFO（神奈川）	全面クリア ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ（セガ）	－16	Masters Master	筑波学園キャロットハウス（茨城）	全18ホールクリア ノーマル設定
ゲイングランド〈1P〉（セガ）	31,526,195	G.M.C.アレク	モンキーハウス本館（福岡）	全40面クリア ノーマル設定
ゲイングランド〈2P〉（セガ）	62,527,715	YYY 139 & DAA 139	マンモス城インベーダーハウス（大阪）	全40面クリア ノーマル設定
アサルトプラス〈スーパー〉（ナムコ）	3,410,200	RAMBLER-REI	PC早稲田（東京）	全10面クリア 残機11 ノーマル設定
ファイティングファンタジー（データイースト）	335,410	SHS-Y.N	ゲームセンター大野プレイランド（福井）	全8面クリア ノーマル設定

今月のトップは，コナミの**キューブリック**を持ってきてみたぞ！ごく一部ではあるが，異常な盛りあがりを見せているようだ！しかし残りタイムをつぶしての得点かせぎを見ているのは眠いぞ！

フラッシュポイントは，いろいろとゴチャゴチャあって困ったけれど，ひとまず1面からのスタートで，面飛ばしなしの面数勝負（スコアは意味がないので）ということでやってみました。しかし，このネームはもしかしたら流行(はや)るかも知れないな。「背景がWINKだったら全国トップ」とか「主人公が佐野量子だったら全国トップ」，うん，いいな。

一方，非実力派宣言のSTI㊟㊝氏は，**ダイナマイトデューク**と**クラックダウン**の2タイトル制覇！うるおうか，PC駒沢！

それにしても今月は，普段あまり全国トップに顔をださない店や，ここ数か月で新規に参加した店の活躍が目立つ！お父ちゃんはうれしいぞ！

スーパーモナコGP！オオッと，これは，これは！CRAMPボォ――――イッ！若い者たちを相手に2部門制覇！古株の面目躍如(やくじょ)！永遠のBOYは今日も行く！

ダートフォックス，今月の更新は1～3人プレイまで。4人プレイでは更新がなかったので，これまでの最高タイムを掲載しておきます（※マークで区別してあります）。

〈この他のハイスコア〉

★**クライムファイターズ**（テーブル・タイプ）：1,621：SGP-HARD PUNCHER（マンモス城インベーダーハウス）

★**ナイトストライカー**：93,582,530：PC-ZIN（プレジャーキャッスル）

さあ，これから年末にかけてシューティングの新作が続く！ダライアスII，ゼロウイング，Xマルチプライ，鮫！鮫！鮫！，グラディウスIII…。闘いは風雲急を告げる！

（見城&今月からアシスタントの宮塚）

■ダートフォックス（ナムコ）：プレイ数別集計

プレイ人数	タイム	ドライバー	店名
1人	3′53″86	SPREAM-SHOT	PC巣鴨（東京）
2人	3′45″39	NOR & HIT	ゲームプラザ（熊本）
3人	3′38″89	HIT & V & NOR	ゲームプラザ（熊本）
4人	※ 3′51″45	SUR.E&A.O &ROT & AI	PC西荻（東京）

■スーパーモナコGP（セガ）：ミッション別集計

トランスミッション	（トータル）タイム	D.P.	ドライバー	店名
オートマ	6′17″26	4,471	Com B-㊩VEL君 あとは任せた。Ⓐ	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
4速	6′04″38	4,610	CRAMP BOY（もうやめてます）	PC西荻（東京）
7速	5′42″22	5,024	CRAMP BOY（まだいけます！）	PC西荻（東京）

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88 (F-14)	1,766,470	Y′	ALL 1P
ドンドコドン (表面)	3,120,300	中川つよし	ALL
ドンドコドン (裏面)	1,070,450	中川つよし	ALL
フラッシュポイント	183,996	Y′	1〜31面
アクトフェンサー	9,999,990+α	Y′	4-3
ウィロー	1,894,400	BBC	ALL
オメガファイター (1P)	9,186,160	OAM-MRX®	2-7
スーパーバレーボール	68,300	SAC-JAZZ/他,大勢い	ALL
ドラゴンブリード	1,349,300	Y′	2-6
ダートフォックス (1P)	3′54″54	中川つよし	

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン (テクニカル)	2′21″677	MSP-OAG²-PON㊮	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン (イージー)	2′01″399	MSP-OAG²-PON㊮	ゴール ノーマル
エリア88 (1P・シン)	1,702,000	A・I	ALL ノーマル
エリア88 (1P・ミッキー)	1,754,900	RADISH-T・S	ALL ノーマル
エリア88 (1P・グレッグ)	1,631,220	MSP-OAG²-PON㊮	ALL ノーマル
ドラゴンブリード	1,731,900	赤坂まもる	2-4 ノーマル
ドンドコドン (1P)	802,900	RADISH-T,S	永パなし ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−12	赤坂まもる	ノーマル
スーパーバレーボール	68,000	RADISH-T,S	ALL ノーマル
ダイナマイトデューク	スコア募集中		

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88 (1P)	1,747,500	RAN	ノーマル ALL
フラッシュポイント (1P)	90面	BC-BAN	ノーマル 面飛ばしあり
フラッシュポイント (1P)	18面	ESFORCE-BEER	ノーマル 面飛ばしなし
スーパーバレーボール (1P)	71,400	CYC-ネコル1号-Ⓒ	ノーマル ALL
ドラゴンブリード	5,955,500	ESFORCE-にん	ノーマル ALL
ワルキューレの伝説 (1P)	1,164,270	NHK	ノーマル ALL
ドンドコドン (2P)	307,130	NHK,MOO	ノーマル ALL
クライムファイターズ (1P)	152	HIBU	ノーマル,4面 アップライト
ウィロー	1,562,150	T.K	ノーマル ALL
天地を喰らう (関羽部門)	5,323,700	ニコチン大摩王 NORI	ノーマル ALL

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイナマイトデューク	425,340	BREM-VATSHU	7面 ノーマル
エリア88 (ミッキー)	1,824,700	BREM-佐藤公彦	クリア ノーマル
ドラゴンブリード	3,804,300	YATCH! 鬼	クリア,残2 ノーマル
オメガファイター (1P)	9,672,000	カサ ウィスタリア	2-7 ノーマル
ドンドコドン (裏面)	339,220	中川 剛	全面クリア ノーマル
スーパーバレーボール	70,900	ZEUS	全面クリア ノーマル
ウィロー	1,995,350	BREM-佐藤直行	クリア ノーマル
ダートフォックス (4P)	3′52″99	NGM-師匠	ゴール ノーマル
ウイニングラン (テクニカル)	2′20″343	NGM-師匠	ゴール34″997 ノーマル
フラッシュポイント (面とばし無)	325,673	Y′	40面 ノーマル

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ (1P)	204	佐竹正寛	7面 アップライト
クライムファイターズ (2P)	113	白戸 真 & 佐竹正寛	3面 アップライト
フラッシュポイント (面とばし無)	44,038	KEY OSANAI	16面 ノーマル設定
フラッシュポイント (面とばし有)	144,997	YUKO	ライン190 レベル 20
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−5	成田卓司	バーディー8 18ホール
チャンピオンシップバスケットボール	57	すぐす & 中じ	
ゴールデンアックス	223.3	中野力也	偏差値=253.0
クラックダウン	262,903	OGC-ZEATERⒸ	忍×2 4-1
テトリス (ライン部門)	705	YUKO	レベル99
テトリス (スコア部門)	648,264	YUKO	レベル99

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP (7速)	5′57″86	T,Yoko	DP=4854 ノーマル設定
ターボアウトラン (マニュアル使用)	8′12″20	ATM-ドッギャーン	ノーマル設定
ゲイングランド (1P・全面クリア)	32,239,705	AMP-S,K	敵ノーマル 200秒設定
ドラゴンブリード	602,800	KANE-CLEF-Ⓛ	1コイン,6面 ノーマル設定
ドンドコドン (1P・表面)	536,490	KGB-KJT	ALL ノーマル設定
ドンドコドン (1P・裏面)	256,810	KGB-A,Nigatu	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス (1P・ギリアス使用)	偏差値=328.0	RMC-SHC	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説 (1P)	1,012,970	IMO	ALL,神×4 ノーマル設定
フラッシュポイント (面飛ばし有)	136,693	Z,G	43面 イージー設定
上海II	676	MENKO	5面 ノーマル設定

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートフォックス (4P)	4′07″67	知ってる人は知っている大戸島夕紀	ゴール ノーマル
ダートフォックス (1P)	4′10″85	AVG-EL31/-FOE いわかん	ゴール ノーマル
ハードドライビン	1′24″73	悪の帝王/フローラよし	マニュアル ノーマル
エリア88 (F-14)	1,751,820	AVG-○○に無視された淋しい男!	ALL ノーマル
ドンドコドン (表)	182,250	NHK-ふぁんくらぶ No.1	48面 ノーマル
ドラゴンブリード	1,077,400	T☆SHIGE (ジェッターシゲ)	2-5 ノーマル
スーパーバレーボール	53,900	NTS-ひどいわ○○さん/-BBC	ALL ノーマル
オメガファイター	2,656,000	NOBUさん/ (また来てね/)	6面 ノーマル
プラスアルファ	6,229,000	HIE-TUK (1千万おめでと)	4-8 ノーマル
ウィロー	1,300,000	AVG-ひでい奴だ/-B・B	ALL ノーマル

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県仙台市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう (張飛部門)	5,302,600	CO	
フリップル	99,740	万作	15面
ヴォルフィード	9,999,990	MANSAKU	全面クリア 残3
ウィロー	1,595,000	K,Mくん㊢	1コイン 全面クリア
フラッシュポイント	114,819	ZZZ㊝	1〜44面
オメガファイター (1P)	2,742,000	HIR (珈羅夢)	1コイン 8面
ダートフォックス (3P)	3′54″64	WAT,YAS,HIR	ランク4
ドラゴンブリード	1,061,400	KTS	11面
ダイナマイトデューク	424,090	HIR (珈羅夢)	1コイン 7面
エリア88 (ミッキー部門)	1,760,160	KTS	1コイン ALL

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88 (ミッキー)	1,808,920	FHERISTAS-GIN	ALL ノーマル
ダートフォックス (1P)	3′54″98	MARO	ALL ノーマル
フラッシュポイント (面とばし有)	381,366	SPREAM-BOMB㊎	イージー 100面
ヴォルフィード	9,999,990+α	ぶたさん㊎. JUN㊎	全16面クリア ノーマル
ギャングウォーズ	229,680	YSK	ALL ノーマル
ドラゴンブリード	6,078,400	MINORU㊢	ALL ノーマル
オメガファイター (1P)	6,416,590	SPREAM-BOMB㊎	2周目7面 ノーマル
ドンドコドン	250,060	ぶたさん㊎	表50面ALL ノーマル
ウィロー (1P)	1,526,950	ACT あわふき	ALL,ノーマル,ライフ4
天地を喰らう (張飛部門)	5,217,800	小関隆信TF	ALL ノーマル

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP (オートマ)	6′43″43	MYM	DP=3115
フラッシュポイント (面とばし無)		いろは (NABAKOV)	22面
エリア88	1,483,650	RVS-DOUGO	ALL
スーパーバレーボール (1P)	ワールドカップ優勝	Y,O	
クラックダウン (1P)	2,300,000	まりもだくん	ALL
ヴォルフィード	8,636,360	RVS-DOUGO	12面
USクラシック	−6	A B C	9ホール 1コイン
フリップル (1P)	94,340	いろは (NABAKOV)	15面
プラスアルファ	10,000,000+α	HIE-TUK	6-4
USクラシック	−2	Y,O (NaOH)	18ホール 1コイン

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートフォックス (2P)	3′52″44	SPREAM-SHOT㊟+SAKI㊝	ALL
ドラゴンブリード	9,064,500	SPREAM-SAKI㊝	ALLノーミス,ノーマル
エリア88 (1P)	1,805,320	SPREAM-SAKI㊝	ALL ミッキー使用
エリア88 (1P)	1,787,150	SPREAM-I,Z	ALL グレッグ使用
ドンドコドン (1P)	1,117,780	SPREAM-N,S	全50面クリア
忍者龍剣伝 (1P・3人設定)	529,500	SPREAM-I,Z㊝	ALL 3ゲージ
天地を喰らう (張飛部門)	5,521,300	祝,Sバレーボール全国1位おーば様	ALL 連射付
クライムファイターズ (アップライト)	138	CYBER-RYU	1人用 6面
シークレットエージェント	958,300	CYBER-RYU	ALL
ヴォルフィード	9,999,990	大分連合山口様 その他2人	ALL

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88 (F-14・ノーマル)	1,806,550	NO.5	ALL
オメガファイター (ノーマル・3機)	5,948,290	LSP-TOP-SK	2-7 1P
クライムファイターズ (1P・アップライト)	243	NO.5 (ボス面)	1周クリア ノーマル
ダイナマイトデューク	431,040	LSP-SAY	7面 ノーマル
ダートフォックス (1P)	3′54″43	LSP-MSO-06 TOP会員-OUT	ノーマル あと1秒
大旋風 (ノーマル・3機)	10,000,000+α	IKN-TIS TOP会員-OUT	共に15周目で達成
飛翔鮫 (ノーマル・3機)	10,000,000+α	IKN-TIS	18-5で達成
スーパーバレーボール (1P・ノーマル)	65,200	TTG-S,S (オメガボール)	ALL 初クリア
★ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ (2個)	−16	Masters Master	ホールアウト ノーマル
未来忍者 (ノーマル)	1,112,890	TTG-ARS 10時には帰ろう	ALL 残60+α

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88	1,762,370	F・D	ALL連射付 ミッキー
ヴォルフィード	9,999,990	YF	ALL 100万×8
オメガファイター (1P)	12,447,400	FSR	ALL
シークレットエージェント	727,900	Y・F	8面トラ
クライムファイターズ (1P)	245	MoAi-M・TAN	7面 テーブル
ベイルート (1P)	526,050	㊝-CPU-荻野	ALL 残×0
フラッシュポイント (面とばし無)	162,676	JOE	47面
ゴールデンアックス	偏差値=146.5	F・D	スコア233.0 フィリス
スーパーモナコGP (オートマ)	4,322	F・Dumplangs	PP-1-1 6′26″05
ドラゴンブリード	5,497,200	F・D	全2周クリア 1ミス連射付

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-17 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ (1P)	482	ORCUS(EGA本人)	全2周クリア アップライト
エリア88	全面クリア	多数の皆さま	連射付-超速 ノーマル設定
ウイニングラン (テクニカル)	2′25″604	SAND	ALL ノーマル設定
ウイニングラン (イージー)	2′02″849	EGA-パオパオパオ㋕㋛	ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール	41,400	WJN	ALL ノーマル設定
原始島 (1P)	1,557,400	EGA-ペンドリア佐藤	ALL ノーマル設定
グラディウスII (パワーメーター4)	3,392,200	EGA-POP	6周目4面 連射付
アウトラン (US)	4′38″12	EGA-PAC	Dコース 敵車イージー
トイポップ (1P)	84,650	EGA-ペンドリア佐藤	ALL ノーマル設定
マグマックス	449,400	EGA-PAC	4周目 ノーマル設定

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6 ☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント	193,565	T,I	36面 ノーマル
テトリス (イージー)	999,999	ヤッホー小池	ライン759 レベル 99
テトリス (ノーマル)	999,999	ヤッホー小池	ライン999 レベル 99
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	15アンダー	ヤッホー小池	ノーマル クリア
ファイナルブロー (JOE)	1,797,620	中村光晴	4人目 ノーマル
ウィロー (3人設定)	1,674,950	O,M	クリア ノーマル
ワイルドファング (2P)	128,550	山本貴伝	ノーマル
ファイティングファンタジー	326,490	EMBLEM戦闘狂恵美子RR	クリア ノーマル
アウトラン (Eコース)	4′39″78	WARNING-KID	クリア ノーマル

チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●ダライアスII入荷しました。

★PC八戸(青森)

●26インチ筐体，入荷しました。

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっく Vol.26のCMの「ウルトラ・スーパー・ディフィカルト」っていうのは笑える（弾4発でエネルギーなくなるけど）。

★PC新宿(東京)

●ウイニングラン，ハードドライビン共に100円になりました。なお，当店のハードドライビンは，英国仕様車です（メッセージが英語，左側通行）。

先月載らなかったので，もしや廃刊…なんて心配した君，大丈夫！ただ，印刷の都合上Vol. 26が遅れてマス。10月下旬より，120円切手を同封の上，秋田CHへお送りください。

★プレイシティキャロットTOC(東京)

●エリア88，高速連射付で，お客様をお待ちしています。それにしても，最強ランク

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント	8,485	Y,S	ノーマル 10面
エリア８８	672,850	KGB	ノーマル
ドラゴンブリード	858,100	内藤	ノーマル ALL
ウィロー	1,870,000	KSS	ALL ノーマル
ワルキューレの伝説	1,606,780	K,I	ノーマル ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	7	大田	ノーマル
スーパーモナコＧＰ	3'28"00		DP=2134
ゴールデンアックス	253,5	須藤	ノーマル ALL
チャンピオンレスラー	156,000	川本	ノーマル 3面
トンマ	256,300	アトなんにち R-B05	ノーマル

プレイシティキャロット　ＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★フラッシュポイント（面とばし無）	266,022	背景が生稲なら全国トップSSC-VAP	41面で没 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	273,172	赤棒が生稲なら全国トップSSC-VAP	84面で没 ノーマル設定
エリア８８（１Ｐ・シン）	1,654,210	勤労意欲に燃える㊙ ACTくらいすてい	高速連射・ベリーハード
エリア８８（２Ｐ・シンミッチー）	2,853,490	豊Ⓒ-生直らんぞ㊙ らーめんそふと1号	高速連射・ベリーハード
スーパーバレーボール	67,100	勤労意欲に負ける㊙ ACTくらいすてい	ALL 稲妻サーブ有
オメガファイター（１Ｐ）	6,323,410	自機が生稲なら全国トップまさし←本名	2-5 ノーマル設定
ヴォルフィード（達成者多数部門）	9,999,990	ヴォルフィード1千万の会会員の皆様♡	4機エクステンド1機少
大旋風（穴埋め）	10,000,000+α	MRXに東京で1億出させる会・ELF	16面 ノーマル設定
大旋風（穴埋め）	10,000,000+α	「99.8%の秋」 Sir㊙	15面 ノーマル設定
ＴＡＴＳＵＪＩＮ	10,000,000+α	店員が生稲なら全国トップSSC-VAP	7-3連射有 ハード設定

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント（面とばし無）	225,589	SSC-VAP	ライン232 レベル 33
キャッスルオブドラゴン	1,514,690	HST-SSC-MADMYR	ALL
スーパーバレーボール	72,900	MB-DOS	ALLイナズマサーブ使用
シークレットエージェント	1,096,800	ZERBERUS-K,M（KSE）	ALL イージー設定
ダートフォックス（１Ｐ）	3'54"03	うっとおしいメガネ（いぢめられっ子）	ゴール
ダイナマイトデューク	437,950	SSC-TSU	7面
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"144	K,たかはし	ゴール
ドカベン２	63,390	SSC-たかまTSU	甲府使用 対明訓
クライムファイターズ	133	SUR-NORI, P-E	5面

サンペディックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1　☎0000-00-0000

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（１Ｐ）	1,790,960	MIRAGE-ちょーやり組MIX㋐	ミッキー ALL,1C
ヴォルフィード	3,825,940	CHAT-TOM	13面
シークレットエージェント	1,020,700	URX-SKG	ALL イージー
ドンドコドン（表面）	190,930	DORAN	ALL 1P,1コイン
ドラゴンブリード	949,900	MANT-あ～むず	2周目5面
ダートフォックス（１Ｐ）	3'56"27	ちょーやり組GOM²	あと1.5はのびる
スーパーバレーボール	70,800	HAB	ALL 金メダル
スーパーモナコＧＰ（７速）	5'55"50	Willy	DP=4882
大旋風	3,731,560	CHAT-KIM	6-43 ノーマル設定
パワードリフト（Ｂコース）	6'46"97	Willy	

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（風間真）	1,889,970	漸定スコアパターン	ALL ノーマル設定
エリア８８（ミッキーサイモン）	1,849,330	出来そうだ。でも出来なかった。	ALL ノーマル設定
エリア８８（グレッグゲイツ）	1,816,230	連射装置をつけて下さい。でもちがう人	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無し）	271,198	SSC-VAP	39面 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有り）	195,006	TYRANT-BIG	1～84面 ノーマル設定
★ドラゴンブリード（連射付）	9,808,500	銀玉マサやん	ALL×5 ノーマル設定
スーパーバレーボール	63,900	TYRANT-BIG	ALL ノーマル設定
クライムファイターズ（１Ｐ）	252	M.C.K.	ボスステージ アップライト
大旋風（連射付）	10,000,000+α	TYRANT-BIG M.C.K.	14-58 15-58
ダートフォックス（１Ｐ）	4'00"24	ライオネルピンチー ピンチーブラック㋲	ゴール ノーマル設定

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートフォックス	3'54"59	SPREAM-SHOT㋟	1Pタイムランク6
フラッシュポイント	132,127	はいぱーめろんぱん	1～54面 ぶっとびなし
メルヘンメイズ	658,610	砂霧	1ミス
ストリートスマート	586,100	すぺしゃるGIL/KUN	1P,5人目の空手家
スーパーバレーボール	71,200	SSC-TSU	クリア
★オメガファイター	12,707,920	HTL-Y,N㊝	1Pクリア
ドンドコドン	合計で289,310	CMO㋣+もぐ	2Pクリア表
ザイボット			

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（シン）	1,807,740	菅谷敏夫	ALL連射付 ノーマル
エリア８８（ミッキー）	1,849,230	菅谷敏夫	ALL連射付 ノーマル
スカイアドベンチャー	9,002	IKN-TAKE	ALL連射付 ノーマル
オメガファイター（１Ｐ）	8,223,110	AKA	ALL ノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,508,900	ZAC	ALL連射付 金×3
ＵＳクラシック（ハーフホール）	−2	Let'sGo オゲラーッ!	
ヴォルフィード	9,999,990+α	ココスでオカズ倍増にんまり S.J	ALL ノーマル
テトリス（ノーマル）	605ライン	うえの	カンスト
エグゼドエグゼス	10,000,000	フジTVの大馬鹿野郎	29面，ノーマル,5機

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８	ALL	多くの方々	ノーマル設定 秘密の連射付
スーパーモナコＧＰ（オートマ）	6'23"92	明日香	DP=4407 ノーマル設定
スーパーバレーボール	70'600	いーの	金メダル ノーマル設定
ドラゴンブリード	947,600	大声で「やったー!」君	2-4 ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−19	ZEP	イージー設定
オメガファイター	2,255,990	BLT-G,T㋟	6面 ノーマル設定
ハードドライビン（マニュアル）	1'22"67	ZEP	チャンピオンシップレース
ダートフォックス（４Ｐ）	3'52"81	ぼく	友森くんのおかげ
ワルキューレの伝説（タイムトライアル）	14'06	ぼく	イージー設定 ALL
ダイナマイトデューク	0	入荷しました。	ノーマル設定

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコＧＰ（７速）	5'42"50	あと2秒はきついよ Jha	DP=5204 ノーマル設定
スーパーモナコＧＰ（オートマ）	6'17"89	超セコ Jha	DP=4461 ノーマル設定
★ダートフォックス（１Ｐ）	3'53"86	SPREAM-SHOT㋟	ゴール ノーマル設定
キューブリック	5,576,920	KCN（南国）	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1～40面	SSC-VAP	ライン=154 ノーマル設定
ドラゴンブリード	7,846,000	HYAKU-芹生	ALL ノーマル設定
★シークレットエージェント	1,092,700	ZERBERUS-K,M（KSE）	ALL ノーマル設定
オメガファイター	5,879,520	開店まわり	2-5 ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲部門）	5,499,400	㊗	ALL ※連射付
ロボットモンスターズ（アタリ）	1,661,196	CYG-NR	ALL S=M,L=15

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（シン）	1,593,220	び	ALLクリア
エリア８８（ミッキー）	1,837,160	YAO	ALLクリア
エリア８８（グレッグ）	558,310	らじあめ	9面
スーパーモナコＧＰ	3'22"32	くどう	DP4370 ALLクリア
ドンドコドン（表面）	1,056,310	GMC-XEKU らじあめ	ALLクリア
ドラゴンブリード	1,220,100	び	12面
ウィロー	1,465,650	び	ALLクリア
キューブリック	693,830	NEO-XEKU-KSD-うにゃぺけ	5-3
ホットチェイス	287,360	NEO-XEKU-ANN-ビビラシ	ALLクリア
プラスアルファ	2,569,700	NEO-是空-JOE-コナ	2-6

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ダイナマイトデューク（連射付）	1,358,400	非実力派STI㋟㊝	ALL 残りDP×6
フラッシュポイント（面とばし無）	1～33面	NATSUO-MASUTOMO	ノーマル設定 得点18万＋α
スーパーバレーボール（１Ｐ）	66,300	MAX-JAL-M,k f,SPL	ALL ノーマル設定
★クラックダウン（1P・新VER）	5,197,088	非実力派STI㋟㊝ それほど甘くない!	ALL忍×5 ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−14	ぜっとぶい パーディー10 イーグル2	ALL ノーマル設定
クライムファイターズ（１Ｐ）	185	TND	7面 アップライト
テトリス（イージー・正攻法）	999,999	SURPASSER-ROT㊋	ライン557 10万×1
エリア８８（１Ｐ・連射付）	ALLクリア	GMC-YAS-T,T㋩	グレッグ ノーマル設定
エリア８８（１Ｐ・連射付）	買物なし ALLクリア	JAL-M,K㊗（学習機能搭載）	風間真とミッキー
ウイニングラン（テクニカル）	34"381	邪道使ったAiR人	コースレコード部門

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンブリード	9,496,500	銀玉マサやん	全面クリア
ヴォルフィード	9,999,990+α	O'NS	全面クリア
ヴォルフィード	9,999,990+α	NODA	全面クリア
フラッシュポイント	250,674	SSC-VAP	1～84面 面とばし有
フラッシュポイント	354,601	SSC-VAP（18面超ライバル）	1～40面 面とばし無し
ダートフォックス（１Ｐ）	3'54"39	SURPASSER-ROT㋾	敵車有
ダートフォックス（２Ｐ）	3'51"51	SUR-HIDAI &SUR-ROT㋾	敵車有
スーパーモナコＧＰ（オートマ）	6'21"62	SURPASSER-HIDAI	DP=4401
★スーパーモナコＧＰ（４速）	6'04"38	CRAMP BOY（もうやめてます）	DP=4610 伸びねーよ!
★スーパーモナコＧＰ（７速）	5'42"22	CRAMP BOY（まだいけます!）	DP=5024

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（シン部門）	1,769,850	♡しげま♡	ALL 連射装置付
スーパーバレーボール	67,100	ACT-くらいすてい㊙㊙	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無し）	1面→39面	SSC-目黒不動前武蔵小山西小山洗足	S287829 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有り①）	1面→65面	大岡山奥沢田園調布多摩川園沼部鵜の木	S160530 ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有り②）	87面→100面クリア	下丸子武蔵新田矢口渡蒲田-VAP	S145186 ノーマル設定
ヴォルフィード（ノーマル）	7,491,710	QIXⅡに期待しよう。	14面 50万×12
ドラゴンブリード（ノーマル・３機）	9,263,500	Gemini	ALL 連射装置付
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"876	ACG-SNO	タイム=C ランク=C
イメージファイト	1,116,300	超大型超伝導加速器-VAP	2-7 連射装置付
フラッシュポイント	100面中71面クリア	通算1人以上がクリアした面の総数	バックアップのぞき見使用

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント（面とばし有）	233,676	桑原 "NSR" 秀明 fromPC	56面
プラスアルファ	10,000,000+α	ぐ	
アクトフェンサー	9,999,900	ぐ	
大旋風	10,000,000+α	はらぺこまつおにゃん	15周5時間半
テトリス（最少ライン数部門）	692ライン	まつおにゃん	カウンターストップ必修
アウトラン（海外VER）	4'45"03	ぐ	ヴァインヤード
アウトラン（アップライト）	4'41"90	MGN-KOZUKE	デスバレー
アウトラン（右ギア）	4'40"25	ぐ	ストーンヒル
アウトラン（80秒設定）	4'37"28	ぐ	デュアルウェイ
アウトラン（50Ｙｅｎ）	4'44"40	MGN-KOZUKE	レイクサイド

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（１Ｐ）	1,652,900	EXGANDER	ALLNO.2 残金412990
チャンピオンレスラー（１Ｐ）	14,809,100	ロリー斉藤	ALL ノーマル
スカイアドベンチャー（１Ｐ）	8,511	EXGANDER	ALL,残12 ノーマル
スーパーバレーボール	67,600	ロリー斉藤	ALL ノーマル
フラッシュポイント（１Ｐ）	107,625	アドレス	記載なし ノーマル
テトリス（１Ｐ）	ライン690で達成	PQ-TA.	ノーマル
ストリートスマート（１Ｐ）	1,121,500	H,H	ALL ノーマル
大旋風	2,314,700	KREATOR	4周目 40エリア
スーパーモナコＧＰ（７速）	タイム記入なし	RYU	DP=4750
プラスアルファ（１Ｐ）	9,108,300	PQ-TA	7-6,残2 ノーマル

★GB高田馬場(東京)
●8月末日現在，諸般の事情で改装が延びて，まだG.B.の名前は辛うじて残っています。多くのスター・プレイヤー(?)が集い，神話的スコアが生みだされたのも，今は昔。G.B.来店は最後のチャンス（もしかすると，これが載るころには変わっているかもしれないけど)。

★PC巣鴨(東京)
●この号がでる頃には，モトス，トイポップ，パックランドが，そろっていると思います。ダライアスⅡも入っているはずです。

★東久留米CH(東京)
●ターボアウトラン，オーダイン（再入荷）入荷しました。エリア88もターボがついて入荷！ますます絶好調の東久留米CH！ご来店をお待ちしています。　店員　風々

★プレジャーキャッスル(東京)
●今月よりプレイタウンYOU²町田店と合同集計になりました。

★PC伊勢佐木(神奈川)
●ALLコンソレット26インチになりました。夏が終わっても，キャロットは熱(暑)いぜ！

★ゲームセンターコパⅢ(神奈川)

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンブリード（連射付）	9,628,500	不利人㊒	素点1,925,70 0×5ノーミス
スーパーバレーボール（1P）	69,600	SSC-TSU	オーラスゾ連超ミス
★アサルトプラス（スーパー）	3,410,200	RAMBLER -REI	ALL，残11

ゲームセンターＵＦＯ　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（1P・ミッキー）	2,077,420	URX-OMS-TEC	ALL連射付ノーマル設定
エリア８８（1P・グレッグ）	1,999,760	URX-OMS-TEC	ALL連射付ノーマル設定
★スカイアドベンチャー（1P）	10,480	URX-SUM	ALL連射付ノーマル設定
★スーパーバレーボール（1P）	76,000	日向総総師（ついにデビュー!!）	ALL ノーマル設定
ドンドコドン（1P・表面）	3,507,100	RVS-DOUGO	ALL連射付ノーマル設定
シークレットエージェント（1P）	1,074,100	HYAKU-TRYBLE	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	94,102	めがね小僧がライバル	26面ノーマル設定
チャンピオンレスラー（1P）	39,855,100	○○ついに大接近!太陽系脱出に成功!	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（1P・関羽部門）	5,655,000	いしいさんのでしのでし	ALL連射付金仙丹×5
ダートフォックス（1P）	4'00"55	JAG-MUV-WOP	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８	1,839,880	Hi	
オメガファイター	8,747,020	TAKA	2-7
天地を喰らう（張飛部門）	5,341,500	三輪英実（HID）	
天地を喰らう（劉備部門）	5,040,400	Hi	
天地を喰らう（関羽部門）	5,239,200	献将とっつぁむ	
天地を喰らう（趙雲部門）	5,126,800	Hi	
ダートフォックス	3'59"84	超M.フェナー スピズ/ピシバシ	
原始島	1,629,900	JOB-あつし	1コイン,クリア,ノーミス

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（グレッグ部門）	1,775,590	TEAM北地 GO.	夏をエリ8と供に心中••
クライムファイターズ（1P）	106	TEAM北地 へりおす	負けるためにパチる男
ヴォルフィード	9,999,990	TEAM北地 みやんぐ	マザーコンプレックスの男
ダートフォックス（2人）	3'55"54	TEAM北地 内定1号ゆるさん	う〜んナイスですね
ハードドライビン（ＳＣ店最新部門）	182,524	TEAM北地 HIRO酒井	う〜んゴージャス!
ダイナマイトデューク	504,310	TEAM北地 さきむら13号	◎ＴＥＡＭ北地は監督にあ
ドンドコドン	表50面クリア	TEAM北地 しげとさんご	の北地知土を迎えたい花小
フラッシュポイント	10,763	TEAM北地 足軽0号	Hのサークルです（ウソ）
ドラゴンブリード	1,044,500	ゆんびる伊東	12面目
テトリス	999,990	TEAM北地 APQ	T北地は只今会員募集中!

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チャンピオンレスラー（1P）	28,870,100	ILG-NEO（南国）	ALL ノーマル設定
キューブリック	5,733,010	KCN（南国）	ALL ノーマル設定
インセクターＸ（1P）	753,300	ILG-おじゃる君（南国）	ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール（1P）	67,200	ILG-おじゃる君（南国）	ALL ノーマル設定
★ストリートスマート（1P）	2,174,000	ILG-おじゃる君（南国）	ALL ノーマル設定
ドンドコドン（1P・表）	222,200	BUD-HOT	ALL ノーマル設定
シークレットエージェント	992,500	URX-SKG ②	ALL ノーマル設定
ヴォルフィード	9,999,990＋α	ILG-NEO（南国）	ALL ノーマル設定

ゲームセンター１０１　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ（1P・テーブル）	512	FGK-TOM	ALL
チャンピオンレスラー（1P）	41,216,400	13日の金曜日パート8ジェイソンNYへ	ALLコブラ行く 使用
エリア８８（1P・ミッキー）	1,743,420	JRK-GUY	ALL
ヴォルフィード	9,999,990	Sir-NEW	ALL
クラックダウン（1P・NEW）	6,432,754	FGK-DIE	ALL,5設ノーミス,忍2
フラッシュポイント	159,707	Sir-NEW	40面面とばし有
天地を喰らう（劉備部門）	4,963,000	にしどん	ALL
エリア８８（1P・風間真）	1,665,910	FUA-VENUS	ALL
エリア８８（1P・グレッグ）	1,496,470	HOPA	ALL
ストリートスマート	788,000	JRK-Guy	6面

ハイテクセガ久米川店　東京
東京都東村山市栄町2-6-4　☎0423-95-4494

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコＧＰ（7速）	6'01"66	-ELF-	DP-4883
スーパーモナコＧＰ（オートマ）	6'30"38	-R,Y-	DP-3706
天地を喰らう（関羽部門）	5,297,200	-T,M-	ALL ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−15	-S,I-	ALL ノーマル
ウィロー	1,547,950	-VAX-	ALL ノーマル
アクトフェンサー	10,000,000＋α	-ONI-	ノーマル 5周以上?
天地を喰らう（張飛部門）	5,240,500	-T,M-	ALL ノーマル
テトリス（システムＥ）	121,772	-MON-	レベル 34 ライン156

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−9	You吉くん	1コイン 18Hクリア
ヴォルフィード	9,999,990＋α	You吉くん	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	135,584	You吉くん	32面,ライン91,ノーマル
ドンドコドン	183,970	ARM	42面 ノーマル
スーパーモナコＧＰ（7速）	5'53"71	You吉くん	DP=4914 ノーマル
スーパーモナコＧＰ（4速）	6'13"77	You吉くん	DP=4408 ノーマル
スーパーモナコＧＰ（オートマ）	6'28"46	You吉くん	DP=3509 ノーマル
キューブリック	918,140	HE吉くん	7-2 イージー設定
インセクターＸ	614,700	You吉くん	ALL ノーマル
チャンピオンレスラー	13,347,700	You吉くん	ALL ノーマル

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイトストライカー（連射付・Ｓゾーン）	83,301,440	FGK-AMP-桂美姫	残S×7 P.B×5
ナイトストライカー（連射付・Ｒゾーン）	73,711,890	FGK-AMP-タイプちゃん	残S×8 P.B×5
ナイトストライカー（連射付・Ｔゾーン）	72,051,490	FGK-AMP-K.L	残S×7 P.B×5
チャンピオンレスラー	41,776,600	SYS-AMP-レルネア㋣	
ヴォルフィード	9,978,290	ファントムスワットの隊長（2日間）	13面 100万×7
天地を喰らう（連射付・関羽部門）	5,511,300	R,M 小林	ALL 金仙丹×3
ドンドコドン	279,410	DNK-ひろし丸 勉強がんばってね!	表面ALL
クライムファイターズ	149	ジェイソン・ニューヨークへ行く	6面 アップライト
インセクターＸ	677,700	R,M 小林	ALL
スカイソルジャー（連射付）	4,154,020	R,M 小林	ALL 5機設定

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー（ノーマル）	1,656,850	KSE-もんぴい	まだまだちゃん
ダートフォックス（1P・ノーマル）	3'57"61	SURPASSER -N・P-E	1秒強 敵車有り
スーパーバレーボール（ノーマル）	66,300	HYPER-SHINAO	やっぱりサービスエース
プラズアルファ（ノーマル）	10,000,000＋α	ZER-ELILIN ㊕（KSE）	残9超引き 8-5達成
大旋風（ノーマル）	10,000,000＋α	ZERBERUS-K,M（KSE）	1up×4 残5・15周
クラックダウン（1P・ノーマル）	2,316,750	SEB-とくめいきぼーは社長の印	2ミス,電線で引っかけた
天地を喰らう（張飛部門・ノーマル）	5,318,700	KSE-VAX	金×1 ALL
天地を喰らう（関羽部門・ノーマル）	5,278,100	KSE-VAX	金×1 ALL
天地を喰らう（趙雲部門・ノーマル）	5,270,100	KSE-H.M.K	金×2 ALL
究極タイガー（ノーマル5機15万エブリ）	21,929,260	めぞん一刻（8月1日達成）	1コイン,9-4 コスリなし

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８	1,835,790	OOI（受験生ゲーマー）	ノーマル設定
ヴォルフィード（ノーマル）	8,366,220	URX-SKG	12面100万×7 MTJ×2
オメガファイター	11,553,870	FANCY KETOSE	2-7 ノーマル
ドンドコドン（表面）	176,430	多河憲継	43面 ノーマル
ドンドコドン（裏面）	158,790	Gyother-十面相（URX）	ALL ノーマル
天地を喰らう（張飛部門）	5,436,600	KL⑯の人	ALL金仙丹×2,ランク2
天地を喰らう（関羽部門）	5,441,200	KL⑯の人	ALL ランク2
天地を喰らう（趙雲部門）	5,397,600	Gyther-おじゃる（ILG）	ALL ランク2
天地を喰らう（劉備部門）	5,145,000	策略大好きのおねーさん-TIA	ALL ランク2

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（ノーマル）	ヒット＝407.5	魔神衆 U-まつい㋣	ALL,377.5 ドーバリアン
スーパーモナコＧＰ（ノーマル）	DP＝4,419	今 村	4速 タイム不明
ロンパーズ（ノーマル）	2,273,000	FGD-ぱっぷらどんかるめは T山の㊓	ALL
ターボアウトラン（ノーマル）	8'30"76	らりりぷりぷり	マニュアル
フラッシュポイント（ノーマル）	89,522	GOR-OSDHK DNP-たあれん㋣	29面 面飛有
ワイルドファング（ノーマル）	254,400	魔神衆邪神 ORC	ALL
パワードリフト（Ｂコース）	6'50"00	原子力 池戸くん	EXクリア
パワードリフト（Ｃコース）	6'48"59	光子力 池戸くん	EXクリア
ファイティングファンタジー	321,030	魔神衆 ORC	ALL 2設,バ-6
ファンタジーゾーン	27,395,900	SOU	49面 ハイテク金沢

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フラッシュポイント（ノーマル・とばし有）	325,455	SSC-VAP	91面,LV81 LN403
★フラッシュポイント（ノーマル・とばし無）	317,331	SSC-VAP	41面,LV41 LN215
ナイトストライカー（ノーマル・Ｐゾーン）	89,702,440	Mr.まさし君㊍	ALL P・B×6
★ナイトストライカー（ノーマル・Ｐゾーン）	93,582,530	PC-ZIN	ALL P・B×6
ナイトストライカー（ノーマル・Ｓゾーン）	87,082,310	Mr.まさし君㊍	ALL連射付 P・B×5
ナイトストライカー（ノーマル・Ｔゾーン）	90,922,020	RVS-POKEN	ALL P・B×6
ナイトストライカー（ノーマル・Ｕゾーン）	76,051,830	RVS-R,Y	ALL連射付 P・B×5
チャンピオンレスラー（1P・ノーマル）	60,089,600	SSC-ネズミ!!（ASP）	1C,ALL コブラ使用
マスターオブウエポン（ノーマル）	3,585,410	RVS-POKEN	1C,ALL B×1
★天地を喰らう（趙雲部門・連射付）	5,720,800	RVS-GUN	1C,ALL 金仙丹B×6

ゲームセンターコパⅢ　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア８８（ノーマル）	永パの為クリアで統一	RUS, MIT, T.RUN, ZAP,	EL，かまし血祭り君
ヴォルフィード（ノーマル・3機設定）	9,999,990＋α	N.ARC-K06-RUN	ALL,残0 100万×7
ヴォルフィード（ノーマル・3機設定）	9,999,990＋α	N.ARC-K08-RUS	ALL,残0 100万×7
★チャンピオンレスラー（ノーマル）	60,599,100	N.ARC-K08-RUS	ALL コブラ使用
フラッシュポイント（ノーマル）	1〜18	N.ARC-K06-RUN	面とばし無し
フラッシュポイント（ノーマル）	1〜54	N.ARC-K06-RUN	面とばし有り
ゴールデンアックス（ノーマル・2機設定）	偏差値-403.5	かまし-サルな女㊛	ALL,残2 ティリス使用
スーパーバレーボール（ノーマル）	63,000	N.ARC-K13-ATU	ALL
チェイスＨ．Ｑ．（ノーマル）	10,855,960	N.ARC-K13-ATU	ALL ㊥×0
テトリス（ハーデスト）	ライン＝607で達成	N.ARC-K08-RUS	ランダムver 全消しなし

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
原始島（1P）	1,606,100	SHS-GAL㊙	ノーマル ALL超アマ
★ファイティングファンタジー（2P）	335,410	SHS-Y,N	ALLノーマル,ほぼ限界
サンダークロス	4,354,420	XYZ・コロッケ野郎	ノーマル,3設,3周目5面
ドラゴンブリード	1,084,200	SHS-GAL	ノーマル,2周3面,タコミス
ファイティングホーク	1,821,450	SHS-Y,N	ノーマル ALL,残-5
四川省	642	ひろ	ノーマル 3面
テトリス（ノーマル）	999,999	SHS-Y,N	ライン-999
ウィロー	1,479,950	S,K	ALL 完全ノーマル
ストライダー飛竜	216,950	猿男復活しろ!	ノーマル ALL
スーパー魂斗羅	11,050,920	K,N	ノーマル 7設,2-4

●店内改装いたしましたので，ぜひみなさん，パワーをふりしぼって遊びに来てください。

店長，常連より

★西銀座ゲームプラザ（山梨）

●エリア88，連射取り付けました。多くの人が気軽に楽しんでいます。

●先月号でお知らせしましたサービス・タイム，10月度にも設けております。

★ゲームランドウイング（静岡）

●当店は近々，じゅうたんを新しいものにはり替える予定です（多分この号が発売されるころには，きれいな店に生まれ変わっているはず）。新しくなる当店に，ぜひ１度ご来店ください。

★ゲームプラザイエローハット（愛知）

●この号がでる頃，もしくは，もう少しのち，店内改装します！　by 店員Pた

★ジョイランドタイトー草津（滋賀）

●夏休み期間中，遠方より多数ご来店ありがとうございました。

★プレイシティマンモス（三重）

●沙羅曼蛇筐体にオーダインを入れる計画進行中！近日完成予定!!

★BC京都（京都）

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88	1,779,010	C&P DARウッキー	1コイン,ALL,F14使用
スーパーバレーボール	66,200	LETTON	優勝
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	7アンダー	レインジャーJr	1コイン ノーマル
ドンドコドン	74,270	PINK (ZEM)	7面
ウィロー	1,549,000	光の戦死 ドバンII	1コイン,ALL,2機設定
ゴールデンアックス	240	C&P みゆきちゃん②	210.0点 ノーマル
クライムファイターズ	226	JNY D-S ②	7面 ボス
ウイニングラン	2'02"116	MBX	イージー
ウイニングラン	2'21"800	MFI	テクニカル

西銀座ゲームプラザ　山梨
山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−8	KEI	1コイン 18ホール
エリア88	1,485,140	F-14 ミッキー サイモン	ノーマル設定
オメガファイター	3,252,000	ヤスモーダー	ノーマル設定
ドンドコドン（1P）	148,090	ヤンボー	表部門,1P 40面ボス
ドラゴンブリード	816,700	Pink (ZEM)	5面 ノーマル設定
キャッスルオブドラゴン	852,770	NTM	ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'40"88	NTM	DP=3363 ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	DP=3,996	POP	タイム不明 ノーマル設定
ドンドコドン（2P）	146,910	ヤンボー & なか坊	表部門,2P ALL
インセクターX	596,400	高橋名人	6面 ノーマル設定

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（工場設・F-14）	1,779,350	N-VIP(ら)様〜	ALL 533500ゼニ
エリア88（同上・F-20）	1,784,170	N-VIP (ら) 様寝破ぎしてる	ALL 539170ゼニ
エリア88（同上・A-10）	730,150	N-VIP (ら) 様やっぱりねてる	LAST
エリア88（2P・F-14・F-20）	1,458,730	秘密君と巨人君すわたんじょう日	2PのみALL
ワールドスタジアム89（1クレ）	HR=6本	BASSMAN(か)・ATM-(み)・G[地]雛	GVSW2人 SVS01人
サイバリオン（基礎編）	9,187,110	(だ) GAA副会長だらいあすち〜むですよ	ALL,百万×3と残3機
サイバリオン（実戦編）	17,179,300	ATM-Fowl's chickNo83	ALL,2百万×3機3
天地を喰らう（張飛部門）	3,173,300	ZZA(か)	R-8貴卓わからん
ファイティングファンタジー	295,970	ZZA/(か)	ALL,残0 2P
フリップル	69,890	おふさいど	12面

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	30,112,390	NARC-U11 BIG BAN	25-1 ノーマル設定
ヴォルフィード	9,999,990	NARC-U01 CRYPT AI	ALL ノーマル設定
ヘルファイアー（1P）	4,320,110	NARC-U09 BAD END	4-3-20 ノーマル設定
ドラゴンブリード	1,150,000	NARC-U07 DEAD-EDS	2-6 ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P・ギリアス）	337.0	NARC-U16 BUD=TABBY	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	ライン=943	NARC-U13 M.T	点数カンスト
エリア88（1P・グレッグ）	1,731,370	NARC-U07 DEAD-EDS	ALL ノーマル設定
ダートフォックス（1P）	3'59"85	NARC-U01 CRYPT AI	ノーマル設定
ドルアーガの塔	1,015,800	NARC-U09 BAD END	1コイン ALL,残0
スーパーハングオン（ビギナー）	2'45"98	NARC-U01 CRYPT AI	イージー設定

がらん7　長野
長野県松本市中央4-4-25　☎0263-36-6723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワイルドファング	179,700	Ⓢ(T)	5面
ストリートファイター	605,500	T,H(つ) 手がいたい	ALL
オーダイン	1,114,500	QUE	ALL 残3
スプラッターハウス	1,005,000	T・H(つ)	ALL
リブルラブル	1,063,670	LUX-Season27	きせき11回
ニュージーランドストーリー	189,990	N-Lee2(ら)	ALL
ライフフォース（赤）	10,000,000＋α	APO(ら)	18-1
ロンバーズ	1,870,930	ナゾの中国人Ⓐ	61面 1up×7
餓流禍	1,820	Toy POP	2周目3面
忍者くん（音なし）	994,090	サギ横林	11-A

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951-16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（工場設・F-20）	1,822,820	PST-NPIP	ALL,残55万ゼニぐらい
エリア88（同上・F-14）	1,816,490	PST-NPIP	ALL,残55万ゼニぐらい
エリア88（同上・A10）	1,757,850	PST-NPIP	ALL,残509350ゼニ
エリア88（2P・F-14とA-10）	525,290	じーちーG&AMO(あ)	5面と7面
サイバリオン（実戦編）	19,430,360	PST-NPIP No51あと1回	ALL,200万×420万×1
ワールドスタジアム89	HR=163	DAT-BGL(ら)このままですむと思う	きよはら
TATSUJIN	10,000,000＋α	APO(ら)	エリア999 7-5,残2
☆グラディウスII（2WAY・新VER）	10,000,000＋α	駒沢公園爆竹隊オペラ男まるさる	13-7F 残12
スーパーハングオン（リバイバル）	2'44"65	PST-HIROⓅ きっどさん元気!	アフリカ完走
天聖龍	16,329,800	PST-HIROⓅ 3up×2	ALL 5up×14

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（ミッキー）	1,737,910	14号 茶麗 ㊥	ALL
ゴールデンアックス	偏差値=428.5	20号 Axcie ㊥	ALL
天地を喰らう（劉備部門）	5,028,600	12号 ヒミコ ㊥	ALL
大旋風	1,143,680	12号 ヒミコ ㊥	2-58
ワルキューレの伝説	1,101,910	12号 ヒミコ ㊥	ALL ZAP無
ドンドコドン	447,410	MIT 兄	表面,ALL
グラディウスII（4-F）	3,691,100	J-MAC (た)	6-4
テトリス	959,619	GRADIUSBOY ADA	レベル896
イメージファイト	1,003,400	MAP やぼう	2-5
フラッシュポイント	申請者なし	㊥は青酸カリナンバーです	

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドンドコドン（表面）	2,843,550	回転ギョーザの人 CGS(む)	ALL ノーマル設定
エリア88（ミッキー）	1,776,010	WILL-水無月まいな(ゆ)	ALL
スーパーバレーボール	64,300	DEVILE'S WING	ALL
オメガファイター（1P）	2,937,130	(む)の妹!? WILL-XAX(み)	7面
クライムファイターズ（ガントVER・1P）	209	Mr.珍	7面 アップライト
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"620	TAZ	
クラックダウン（1P）	3,518,108	夏の嵐こと(火)	ALL
天地を喰らう（関羽部門）	4,909,000	ロリロリコンCGS	ALL
フラッシュポイント	1〜21面	WILL-水無月(ハ)	1C,1面からとばし無
ヴォルフィード	9,999,990＋α	ローリングおさる	ALL 100万×7

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（グレッグ）	1,705,580	WILL-水無月まいな(ゆ)	1C,ALL ノーマル
フラッシュポイント（面とばし無）	224,316	DTB(お)	37面,1C ノーマル
ドンドコドン（1P・表）	1,776,040	NGL-CGS(す)	1コイン ALL
ドラゴンブリード（ノーマル）	1,301,500	WISE(ゑ)	1コイン 2-5
オメガファイター（1P）	5,896,000	SPREAM-FKS	1コイン 2-7
ヴォルフィード（ノーマル）	9,999,990＋α	SPREAM--FKS	1C,ALL 100万×5
ギャングウォーズ（ジャッキー）	147,260	さあ一体誰が出したんでしょう。	4面 穴うめ
ドンドコドン（1P,裏）	150,590	ずい分昔のスコア誰もやってない	1コイン 90面
スーパーモナコGP（4速）	6'12"34	RPC-IKA -NON	DP=4510 1コイン
スーパーモナコGP（7速）	6'07"52	RPC-IKA -NON	DP=4470 1コイン

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（1P）	1,682,060	HRA-DON	ノーマル ALL,F-14
ドンドコドン（表）	269,200	ABC	ALL ノーマル,残3
大旋風	1,801,320	HRA-MSS	3周目 ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	トータル=−15	アルバトロスは2度出ない!!	ALL ノーマル
テトリス（最少ライン）	ライン=631	F.Z	ノーマル
オメガファイター（1P）	2,886,000	日本印度化計画	8面 ノーマル
スーパーモナコGP（オートマ）	6'25"07	HRA-LTSⓇ	DP=4205 ノーマル
スーパーモナコGP（4速）	6'15"86	HRA-LTSⓇ	DP=4342 ノーマル
フリップル	100,980	8.9	16面 ノーマル
ゲイングランド（1P）	30,749,585	ATS-D.N	ALL ノーマル

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風	549,610	EHL-SYOGO	4面60エリア ノーマル設定
ターボアウトラン（マニュアル）	9'21"60	T・W	クラッシュ2 ノーマル
ゲイングランド（ノーマル）	21,603,986	KID	ALLラウンドクリア
シークレットエージェント	39,200	いかじょーむ	ノーマル設定
オメガファイター（1P）	4,453,000	RCZ	2-7,1C ノーマル設定
パワードリフト（ノーマル）	7'02"41	KEI	Bコース ALL,1位
ドンドコドン（ノーマル）	1,619,210	CHAFF	1C,50ALL 体力限界
スーパーバレーボール（ノーマル）	68,300	DEVILE'S WING	1コイン クリア
ストリートスマート	469,300	KEI	4面 ノーマル設定
ドラゴンブリード	2,453,800	WISE(ゑ)	1C全2周クリア,ノーマル

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88	1,805,020	VRC-M・H	クリア ミッキー
オメガファイター	7,277,000	SZK	2-7 ノーマル
ドラゴンブリード	6,986,500	J・MAC(た)	2周クリア ノーマル
ダートフォックス（4P）	3'52"20	SOT	
シークレットエージェント	855,800	Z・TEMPLE	ALL ノーマル
ドンドコドン	1,386,760	MYU(せ)	裏面,ALL イージー
スーパーバレーボール	64,200	MAL	クリア ノーマル
ヴォルフィード	999,990	VRC-MSS, MYU(せ)	クリア ノーマル
天地を喰らう（張飛部門）	5,365,700	FOX	クリア ノーマル設定

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88	1,556,610	ミト高の山川 (H.Y)	クリア TOMCAT
天地を喰らう	4,954,300	ERG	クリア 張飛
ドンドコドン	239,890	ERG	
スーパーモナコGP	3,614	A.S	
ターボアウトラン	8'14"81	けろよんMAI	
テトリス	999,999	ミト高の山川 (H.Y)	レベル 99 ライン999
ゲイングランド（1P）	31,059,385	F-14A TOM CAT VF-84	
ゲイングランド（2P）	60,567,965	ナイト 早女乙 乱馬	
パワードリフト	7'01"32	F-14A TOM CAT VE-84	

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイナマイトデューク	1,104,610	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	ALL,ノーマル,残D×4
エリア88（風間真部門）	1,822,210	第1,第2段階共に1回すべったささ坊	ALL ノーマル設定
エリア88（ミッキー部門）	1,838,600	そして第3段階は2回もすべったささ坊	ALL 車校なんて
エリア88（グレッグ部門）	1,743,720	その後,終了検定までもすべったささ坊	ALL 大嫌いだぁー
フラッシュポイント（面とばし無）	227,715	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	39面 ノーマル設定
スーパーバレーボール	68,100	ワールドカップ挑戦者募集!!倉敷帰り男	ALL ノーマル設定
クライムファイターズ（1P）	198	宇宙人	7面 アップライト
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"237	H・D	ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,228,300	デジ²	ALL ノーマル設定
テトリス	999,999	めるるるるるるるるるるるるるるるるる	るるるるるるるるるるるる

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆グラディウスII（新VER・②）	10,000,000＋α	YUJ	11-5にて達成
☆グラディウスII（新VER・②）	10,000,000＋α	POTSU	12-5にて達成
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−15	IMO	−8,−7,Eg3 BR10BG1
ダイナマイトデューク	806,830	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	ALL ノーマル
キャッスルオブドラゴン	1,400,000	FUL	1コイン ラスト
フラッシュポイント	204,851	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	1〜37面（スキップ無）
メタルホーク	13,630	水島屋みーな	ALL 残×3
ドラゴンブリード	7,039,200	J・MAC(た)	1ミス ALL
スーパーモナコGP（4速）	6'08"46	櫂ともこ（京都）	DP4511,3'01"65,3'06"81
スーパーモナコGP（7速）	5'56"95	(ば)	OP4792,2'52"23,3'04"72

●三条一出町柳間が10月5日開通のため，大阪方面からのご来店も便利になりました。出町柳下車，橋を渡って左手に見える白いビルです（1階にMr.ドーナツのあるビルです）。

★マンモス城インベーダーハウス(大阪)

●今月からの新参店です。よろしくお願いします。当店は，阪急高槻市駅で下車，北口からでて,「がんこ寿司」が目印です。ホントに小さい店ですが，ここは昔からこの地区のプレイヤーの集合場のようになっていて，いつもスゴイ活気です。営業時間は，朝9時から夜9～10時頃まで。この方面へいらした際には,ぜひお立ち寄りください!!

(SGP-TNK(ぶ))

★ジャンボ&ジャイアント(大阪)

●ワールドカップの対戦に来てくださったみなさんへ。とても楽しかったです。

INGS一同

★PC関大前(大阪)

●リブルラブル，フォゾン，そして目玉の26インチ『アサルトプラス』が入荷。あ〜，ナムコでいっぱい！

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チャンピオンレスラー（ブラックマシーン）	13,170,500	カレーライス辛味汁かけ飯	1コイン,ALL,ノーマル
ヴォルフィード	9,999,990＋α	WTM㋣	1コイン,ALL,ノーマル
ドラゴンブリード	1,703,500	J,MAC㋟	1C,2周目6面,ノーマル
ハードパンチャー	11,866,750	INA	1コイン,ALL,ノーマル
サンダークロス（2P）	1,733,620	ササエさんボール牧ガンジーへま	1コイン ノーマル,2P
天地を喰らう（関羽部門）	5,098,100	カレーライス辛味汁かけ飯	1コイン,ALL,ノーマル
エリア88（2P・F-14）	2,587,520	ビッツラこき丸 ササエさんボール牧	1コイン ノーマル
エリア88（1P・F-20）	1,756,760	T,S	1コイン,ALL,ノーマル
エリア88（1P・F-14）	1,794,180	MYN	1コイン,ALL,ノーマル
エリア88（1P・A-10）	1,640,650	私は謎のダンジョンマスターX	1コイン,ALL,ノーマル

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイアドベンチャー（1P）	8,722	EAST-XYZ[illegible]	ALL ノーマル
エリア88（シン部門）	1,786,750	EAST-からあげ[illegible]-MAX[illegible]	ALL ノーマル
エリア88（ミッキー部門）	1,751,570	長瀬の使者	ALL ノーマル
エリア88（グレッグ部門）	1,615,950	ABC	ALL ノーマル
エリア88（2P）	2,73,730	参考オレたちは命知らずのタッタカター	ALL 真とおやじ
スーパーバレーボール	56,900	EAST-MAX[illegible]	ALL ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	5g（−14）	A,KOBA	ALL
ドラゴンブリード	1,314,100	ZAT	2-6 情けない……
大旋風（20万エブリ）	10,000,000＋α	長瀬の使者	15周目残9 連射なし
プラスアルファ（20万エブリ）	10,000,000＋α	ABC（だれそれ）	8-5 ノーマル

セガセンター京極　京都
京都府京都市中京区新京極四条上ル仲之町538　☎075-241-3713

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（オートマ）	6'21"24	ミスターポリック宅急便	DP=4417 ALL,1位
スーパーモナコGP（4速）	6'13"18	ILLUSION-Sumi!	DP=4492 ALL
スーパーモナコGP（7速）	5'47"52	ULT-みっちい!	DP=4964 ALL3ミス
フラッシュポイント（面とばし有）	470,096	NAO	1〜77面 ノーマル設定
ワイルドファング	230,250	ZEN	1ミスALL ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−13	Sgt,Pepper	2イーグル 9バーディー
エリア88	1,757,250	R・M	ALL,F14 永パなし
ゲイングランド（2P）	62,510,675	YYY[ぶ]&DAA[ぶ]	ALL,ノーマル,120秒
天地を喰らう（関羽部門）	5,398,200	井上ともえ[ぶ]	ALL(1ケ月前の記録)
フリップル	86,360	NAO	12面(1ケ月前の記録)

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（オートマチック）	6'28"83	NAK	DP=4030 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'16"88	KID	DP=4441 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	6'10"25	免停くん（NBS）	DP=4643 ノーマル設定
ダートフォックス（1P）	3'57"63	AKI㋟	3Pと同タイム
ダートフォックス（2P）	3'59"42	TAM&K	ゴール ノーマル設定
ダートフォックス（3P）	3'57"63	AKI㋟&IAM&K	ゴール ノーマル設定
ダートフォックス（4P）	3'59"51	TAM&AKI㋟&NAK&K	ゴール ノーマル設定
天地を喰らう（張飛部門）	5,225,200	MLGこりゃ踊りが止まらんわい!!!	ALL ノーマル設定
エリア88	全10面クリア	ISO,S-T BAC,中すい君	ALL ノーマル設定

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウイニングラン（テクニカル）	2'20"106	ひなさん	㊫ベストCR 34"168
★インセクターX（ノーマル）	863,000	IML-UUUⓅ	ALL パーフェクト
ナイトストライカー（Sゾーン）	82,842,260	TRM-朝霧陽子	PB×5 S-9,ALL
スーパーモナコGP（4速）	6'21"80	TEA	DP4354
スーパーモナコGP（7速）	6'18"06	柴田幸茂	DP4435
天地を喰らう（張飛部門）	5,376,500	YAS	ALL
ヴォルフィード（ノーマル）	9,999,990＋α	K・O	ALL 100万×10
チャンピオンレスラー（シングルマッチ）	16,554,600	タコ	ALL
大旋風（ノーマル）	10,000,000＋α	TEARS-辻㋐㋩	15周目達成 残15
マスターオブウエポン（イージー）	3,428,650	TEARS-H・O	ALL

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（1P）	1,599,550	H・N	A-10使用 ノーマル設定
エリア88（1P）	1,632,380	H・N	F-20使用 ノーマル設定
エリア88（1P）	1,639,670	H・N	F-14使用 ノーマル設定
アクトフェンサー	4,094,770	AHO	2-4 ノーマル設定
ウィロー	1,614,850	CDS	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,115,800	MPY-よしみ	ALL ZAPなし
テトリス	670,204	…む…	ライン878
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	11アンダー	Sgt,Pepper	18ホール ALL
中華大仙	696,800	KRG-直美	1ミスALL ノーマル設定

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリップル	57,490	LMC3 IL,VEYES	9面 ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,278,700	BOM,Bee	ノーマル設定
TATSUJIN	2,958,040	遊び人	ノーマル設定
ドンドコドン	396,710	LMC-No4 TEN	ALL ノーマル設定
四川省	666	BOM,Bee	
テトリス	594,526	MADBOY	ライン506 レベル 99

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンブリード	8,693,000	Sgt,Pepper	ノーミス ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	トータル＝−14	Sgt,Pepper	OUT−5 IN −9
クライムファイターズ（1P）	361	ブリバリのNAM	1コイン 7面
クライムファイターズ（2P）	528	AKIRA&M,B	1コイン 7面ボス
オメガファイター（1P）	2,655,940	ULT-みっちい!	1コイン8面
オメガファイター（2P）	13,523,600	Pepper&Zero	2周目2面
フラッシュポイント	164,637	ULT-みっちい!	1コイン 63面

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（7速）	6'01"27	MHN	DP,4823 ノーマル
ナイトストライカー	43,982,160	ZEN	Sステージ ノーマル
ナイトストライカー	30,371,300	JASDF-47-8680	Qステージ ノーマル
ドラゴンブリード	4,976,800	ZEN	ALL ノーマル
ウィロー	1,981,050	ROM-FMS㊔	ALL ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	5,147,100	HERO'S-KKK	ALL ノーマル
ワルキューレの伝説	1,323,540	会長,安藤,黒田,次はエリア88だ	ALL,1P ノーマル
エリア88（F-14部門）	1,790,230	HERO'S-いくら	ALL,2P ノーマル
ヴォルフィード（面数優先）	1,777,970	超悶絶人 さらりいまん	R-12 ノーマル
ゴールデンアックス（アックス）	206	会長,私は遂にやりました。	偏差値235.0 ALL

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ（アップライト・1P）	416	YPT-BOZ	2周クリア イージー設定
クライムファイターズ（アップライト・1P）	364	YPT-BOZ	スペシャル面 ノーマル設定
ドラゴンブリード	6,939,500	MS,SHOJO♡	ALL ノーミス
ヴォルフィード	9,999,990	TOY	ALL,11面でカンスト
ドンドコドン（裏）	201,170	YPT-BOZ	ALL
大旋風	10,000,000＋α	FPG-わぎゃん	15-52で達成 連射有り
エリア88	1,825,380	Ⓨ	ALL ミッキー使用
スーパーバレーボール	66,100	Ⓨ	ALL
☆カプコンボウリング	300	オリュンポスのボーリング男	パーフェクト
ワルキューレの伝説	1,551,320	SCO	ALL

ハイテクセガ長浜楽市店　滋賀
滋賀県長浜市八幡東町9-1 長浜楽市内　☎0749-65-1955

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セガ・スーパーサーキット	0'23"25	豪心会	ベストラップ 一発勝負
エリア88（トムキャット）	1,773,840	INGS-西川セブンⓃ	ALL (連射付)
大旋風（連射付）	1,324,700	INGS-西川セブンⓃ	エリア2-?? ノーマル設定
ターボアウトラン（オートマ）	8'39"35	HTSN-H,K	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	338,500	HTSN-BAR BER 宮川	ALL ノーマル設定
ドンドコドン	205,600	HTSN-SP,IMO	表面ALL 残5
ギャラクシーフォースII	3,947,640	HTSN-KID	1面スタート ALL
ウィロー	1,760,100	HTSN-LUM	ALL 名古屋名物
エリア88（F-14）	1,643,170	HTSN-SP,IMO	ALL 出血多量
ハードドライビン	1'22"18	Sublime-Lizard	タイム部門 イージー

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（7速）	5'45"53	CYCLONE-HURRICANE	DP5004 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'04"42	CYCLONE-HURRICANE	DP4610 ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'20"96	CYCLONE-AEG	DP4422 ノーマル設定
ヴォルフィード（ノーマル）	9,999,990＋α	UAA,隆さん Canの3名様	ALL 百万点㊙有り
クライムシティ（ノーマル）	317,300	FREEDOM-Can	6-2 私は八九三?
フラッシュポイント（ノーマル）	151,374	CYCLONE-GRIFFIN	点数優先 面とばし有り
フラッシュポイント（ノーマル）	22面	CYCLONE-GRIFFIN	面数優先 面とばし無し
クライムファイターズ（ノーマル）	705	FREEDOM-Can	2周目ボス面 テーブル仕様
ヴォルフィード（ノーマル）	8,871,000	GPT,S-UAA㊔	ALL 百万点㊙無し
USクラシック（ノーマル）	−10	CYCLONE-SCB	1コイン ALL

プレイシティマンモス　三重
三重県桑名市西別所倉持296-1　☎0594-23-4507

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風	1,164,470	XYZ-H	ノーマル,2周目,エリア46
ウィロー（3人設定）	1,564,500	XYZ-S	ノーマル ALL
クライムファイターズ（1P）	190	F14-TOMCAT	アップライト 7面
ペラボーマン	415,300	SG-ELF	バブルで稼ぎ ALL
アクトフェンサー	4,140,540	XYZ-H	ノーマル 2周目3面
ヘビーユニット（連射付）	1,090,220	JAX	ノーマル 2周目3面
テトリス（イージー）	999,999	AM/PM	ライン999 レベル 99
フラッシュポイント（面とばし有）	61,884	AM/PM	ノーマル 40面
トンマ	237,500	KSS-楠桂	イージー ALL
ゼビウス（5機設定）	9,999,999	J・T	カンスト

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（7速）	5'45"22	K,Y	DP=5004 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'08"36	MI-Zero	DP=4572 ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'20"40	裏ワザ分からん ポルヲ	DP=4438 ノーマル設定
エリア88（シン・カザマ）	1,624,740	MAY	ALL ノーマル設定
エリア88（ミッキー）	1,823,280	ほくさい	ALL ノーマル設定
エリア88（グレッグ）	1,733,370	日和見主義完徹君	ALL ノーマル設定
オメガファイター（1P）	5,409,930	薫膳 Green-Woods	M,1-8 ノーマル設定
ドンドコドン（1P・表）	276,170	MPY-よしみ!	2ミスALL 残12
ヴォルフィード（ノーミス部門）	9,999,990＋α	ほくさい,G-Wの2名様	両者とも 0ミスALL
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜34面	大くま(4速,7速は8月中の記録)	ノーマル設定

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（シン部門）	1,839,610	A（T,N）C	ALL ノーマル設定
エリア88（ミッキー部門）	1,832,800	㊝の同級生 LAC	ALL ノーマル設定
エリア88（グレック部門）	1,748,130	理沙もいいけど純子もね!	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1面から52面までクリア	SGP-NAO	1〜52面 ノーマル設定
ヴォルフィード	9,999,990	PIA-CNT!	ALL ノーマル設定
オメガファイター	12,251,270	きいとんかんたんふみっつ!	2-7 ノーマル設定
スーパーバレーボール	71,100	CST㊥	ALL ノーマル設定
ダイナマイトデューク	449,210	たいちくん!	ミッション7
ダートフォックス（1P）	3'58"69	ハンドパワー,SDI-HMC	ゴール ノーマル設定
ダートフォックス（2P）	4'01"68	HMK-LIG-MS ×2＋	ゴール ノーマル設定

●ナイトストライカーとダライアスII，入荷予定。なお，ダライアス（ノーマル・バージョン）は，今なお健在です。

★ビデオイン深江(兵庫)

●26インチ筐体が6台入荷しました。ぜひご来店ください。

★DLL八木(奈良)

●当店は，今月をもって一時休載させていただきます。

★PC島大前(島根)

●改装後，連日たくさんのお客様に足を運んでもらっています。これからもお客様のためのアミューズメント・エリアにしたいと思います。よろしく　　店長

★PC表町(岡山)

●ダートフォックスは，2台しかない店は不利です。2Pのときは敵が増えるし，敵なしパターンもめったにでない。それにあの技も…。

★ゲームセンターチェック・イン(広島)

●大穴2，残り少なくなりました。ほしいかたは早めに連絡ください。

★WTT山口(山口)

●先日，店内のレイアウトが変わりました

マンモス城インベーダーハウス　大阪
大阪府高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲイングランド（ノーマル・2P）	62,527,715	YYY[ぶ]&DAA[ぶ]	ALL,120秒−7万以上
チャンピオンレスラー（1P）	51,447,600	YYY[ぶ]	ALL,ラストはジミー
エリア88（ミッキー）	1,830,180	SGP-WAR[ぶ]	ALLラストの稼ぎ?なし
★ウイニングラン（イージー）	1'59"591	DAA[ぶ](あと0.8秒)	ALL,BL 38"529
フラッシュポイント（面とばしなし）	238,020	SGP-NAO	1〜79面まで ノーマル設定
ドンドコドン（1P・ノーマル）	339,360	SGP-しずく-あんず［○○が好き］	ALL,49面で稼ぎ,残0
フェリオス（ハード）	1,033,030	グランヤ!!(永野)	ALL,また遊びに来てよ
★クライムファイターズ（テーブル）	1,621	SGP-HARD PUNCHER	ALL 1P,1C
大旋風	10,000,000	げき,T・T,Y・T,TAN,TNK	各残機4,38 あと不明
ヴォルフィード	9,999,990	SGP-NAO・SGP-RSOの2名	両者ともALL・10で達成

ビデオイン深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（オートマ）	6'22"60	NAO	DP=4416 イージー設定
スーパーモナコGP（4速）	6'14"47	NAO	DP=4376 イージー設定
スーパーモナコGP（7速）	6'05"81	NAO	DP=4634 イージー設定
クライムシティ	233,250	U'EIM	4面 ノーマル設定
インセクターX	641,100	U'EIM	ALL 残6機
ヴォルフィード	99,999,990	CHO (KAT 改め)	ALL ノーマル設定
チャンピオンレスラー	15,005,400	U'EIM	ALL ノーマル設定
テトリス（カンスト時）	ライン=748	KATO	カンスト ノーマル設定
トンマ	325,800	LON²	7面 ノーマル設定
ファイナルブロー	2,224,770	RCK-FG	ALL ノーマル設定

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88(F-20)	1,736,980	RZV	ALL
エリア88(F-14)	1,669,020	前嶋	ALL
スカイアドベンチャー	3,181	T,大月	6面
オメガファイター	3,062,030	T,島田	7面
ドラゴンブリード	939,400	前嶋	2周5面
ウィロー	1,637,450	T,島田	ALL
プラスアルファ	3,927,600	前嶋	3周7面
フラッシュポイント	79,975	森	ラウンド85
フリップル	74,310	紳士	12面
ストリートスマート	628,200	前嶋	5面

ジャンボ&ジャイアント　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1　☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キューブリック	3,548,730	INGS-ZTT-M,A (KGP)	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無）	1〜34	INGS-BOM (MNG) KGP	ノーマル設定
ハードドライビン（チャンピオン）	1'23"24	INGS-FAN(ほ) ルパン3世もらった	GOAL ノーマル設定
スーパーバレーボール	56,700	EAST-MAX(男)	ALL ノーマル設定
ダートフォックス（1P）	3'58"39	SDI-NMC	GOAL ノーマル設定
エリア88（シン）	1,814,930	INGS-ZZZ (MNG)	ALL,連射 ノーマル設定
エリア88（ミッキー）	1,900,540	INGS-M,M(ほ) 本物じゃ!!	ALL,連射 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	DP=4,490	ILLUSION-SUMI!!	GOAL ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	DP=4,833	INGS-TGK(ほ) ジョイプラザ香里園	GOAL ノーマル設定
TATSUJIN	1億点計画 参加者受付中!	てったさん,ギブスがとれて良かったね	コピー送れ! ノーマル設定

ゲームインウエスタン　兵庫
兵庫県尼崎市宮内町1-19-2　☎06-413-9090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風（ノーマル）	10,000,000+α	MAT-ETMの弟子,SRI	15周目 ケイレンのみ
大旋風（連射なし）	10,000,000+α	大旋風とヴォルフィードで☆がとれるか	16周残16 2つ下へ!
プラスアルファ	10,000,000+α	1週間で1000万 MAT-Larda	8-4で達成 残11機
ヴォルフィード（ノーマル）	9,999,990+α	どうか心配だが,スカイアドベンチャー	スカイアドベンチャーは,
スカイアドベンチャー（ノーマル）	9,351	は★かもしんない。LightLoad	狙い目? ALL,残1
エリア88（ミッキー使用）	1,789,540	ICE-WIN だぜ!	ALLクリア 残53万G
スーパーバレーボール	58,700	MAT-H,T	ALLクリア
インセクターX	625,900	JUN!!!!!!!!!!!!!!!!?	5面 昨日入荷!
ナイトストライカー（Sゾーン）	80,441,600	我らがアイドル!? HAG-ETM師匠	S×7B×5 真ボスクリア
★ワルキューレの伝説（1P・ノーマル）	1,990,420	今月で終わり??? MAT-らあだ君!	40万B ♡×40×1

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（1P・ミッキー）	1,849,780	ComB-(は) St.神魅羅(ダ)	ノーマル設定 ALL永パ?
スーパーバレーボール（1P）	68,900	T.M.ALB! (スポーツ狂)	ノーマル設定 ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−14	ComB-(は)AKD グリーンキーパー!	ALLボギー×0まだ青い
チャンピオンレスラー（1P・Bマシーン）	16,569,200	MMW-光 キャラの動きが最高	ノーマル設定 ALL
スカイアドベンチャー（1P・ノーマル）	9,139	ComB-(は) ST.神魅羅(ダ)	ALL1u×5 小池さん元気
インセクターX（ノーマル）	857,000	ComB-(は) 一匹逃げたかな? AKD	ALLHS君 また来てネ。
ヴォルフィード（1ケ月遅れ部門）	9,999,990	HCS-MPL 表町と24は熱いぜ。	ノーマル設定 ALL
ダートフォックス（1P・ノーマル）	3'58"24	ComB-(は) 弱すぎるぞ!AKD	ALL敵車無 バグが多すぎ
★スーパーモナコGP（AT・ノーマル）	6'17"26	ComB-(は)VEL 君あとは任せた。Ⓐ	DP4471P P×3(完)
スーパーモナコGP（4S・ノーマル）	6'04"54	ComB-(は)AKD あと3ケ月で究極?	DP4610P P×3(総)

ゲームハウスキャンディ　大阪
大阪府東大阪市吉田7-2-35　☎0729-65-4950

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートスマート（空手家部門）	2,109,500	来年より社会人 NTT千葉	ALL ノーマル設定
テトリス	999,999	K・K	ライン999 レベル 99
スカイアドベンチャー	8,502	SUPER-CAB	ALL,残2 ノーマル設定
ヴォルフィード	9,043,430	達人ベー 参上!!	14面 ノーマル設定
フラッシュポイント（面飛ばし有）	136,011	またまた出ました SUPER-CAB	ノーマル設定
天地を喰らう（張飛部門）	5,403,800	うり坊より改名 かいちゃん	ALL ノーマル設定
ウィロー	1,740,550	尼崎からの使者!! MAT-らあだ君	ALL 超ハード設定
スーパーバレーボール	49,500	北林 美幸 線 別名さんかく	対URS戦 ノーマル設定
ナイトストライカー	81,231,470	夢みる♀18才 せいら	ALL ノーマル設定
ドンドコドン	232,010	ヴォルフィードと 同文	表裏両クリア ノーマル設定

ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西垣内251　☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（ノーマル・F-14）	1,427,450	LOR-SAKAI (なまけてる)	ALL
天地を喰らう（ノーマル・関羽）	5,064,500	A.W	ALL
天地を喰らう（ノーマル・張飛）	5,149,700	DODA	ALL
天地を喰らう（ノーマル・趙雲）	5,136,500	DODA	ALL
ドラゴンブリード（ノーマル）	975,600	GENSUI・R	2-4
テトリス（ノーマル）	617,891	SDINGS-BOSTON	ライン424 来店有難う!!
ターボアウトラン（オートマ）	8'42"56	テトリス腐っとる!! SDI-やーとや爺	ノーマル設定 さよーならー
ターボアウトラン（マニュアル）	7'55"64	ILL-8A-るーみっく-x!	ノーマル限界 来店有難う!!
チェイスH.Q.（ノーマル）	11,232,060	T.I	ターボX3
究極タイガー（ノーマル）	5,065,400	ORPHEUS	エリア480

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（シン）	1,540,370	UMA	ALL
エリア88（ミッキー）	1,806,680	UMA	ALL
ヴォルフィード	9,999,990	UMA	ALL
ドンドコドン	234,940	リキさん	
フェリオス（イージー）	821,380	STG-Ⓡ-オレンジペコ	
ゴールデンアックス（アックス）	2,350	AKD	(同時)(ギリアス)
天地を喰らう（劉備部門）	5,376,000	WAY ボーナス×2	
天地を喰らう（趙雲部門）	5,429,900	AKP	
天地を喰らう（張飛部門）	5,420,000	WAY ボーナス×2	
天地を喰らう（関羽部門）	5,429,900	WAY ボーナス×2	

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（ミッキー）	1,790,320	SKAK-KRN	ALL
エリア88（シン）	1,801,180	RCK-FG	ALL
エリア88（グレッグ）	1,660,580	SKAK-KRN	ALL
ダイナマイトデューク	385,560	Mercury-[水]	6面
シークレットエージェント	823,800	Disp-とある人(ゆ)	ALL
スーパーモナコGP（オートマ）	6'17"99	BLUE-VELLY♡	DP=4472 1-1-1
スーパーモナコGP（7速）	5'55"23	LSG-SVR-NIS(す)	DP=4863 1-1-1
スーパーバレーボール	63,900	MIKD-SHK-ますたど	ALL
ヴォルフィード	9,999,990+α	PIA-CNT!と GPT,S-UAA	ALL100万×7,100万×5
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−3	K,U（阪急の魚屋ここにあり）	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバレーボール	65,900	えすぢ	1コイン ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−12	えすぢ アメディオのりお	1コイン ALL
エリア88(F-20)	1,708,890	EXE	1コイン ALL
エリア88(F-14)	1,751,510	あばーくすーのり[申]	1コイン ALL
クライムファイターズ	240	MSO-05-NEM	1コイン8個 アップライト
ヴォルフィード	9,999,990	DAO,M-K MAK	1コイン カンスト
天地を喰らう（趙雲部門）	4,977,900	おおにし	クリア
フラッシュポイント	1〜32	APEX-MAK	1コイン 33面でダメ
イメージファイト	1,404,200	百又のサンダル男	2-7
ドンドコドン	418,210	S,BOY,.R	全50面 クリア

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートフォックス（1P）	3'58"18	KIN	ゴール ノーマル
エリア88(F-20)	1,731,880	Tri-SAK	ALL ノーマル
エリア88(F-14)	1,808,150	馬	ALL ノーマル
エリア88(A-10)	1,786,240	馬	ALL ノーマル
オメガファイター	5,451,620	Tri-メッコール	2-5
原始島	1,618,900	MOBI-メッコール-Buu	ALL
ヴォルフィード	10,000,000+α	INA	ALL 100万×7
チャンピオンレスラー（コブラ）	53,439,000	KIN	ALL
チャンピオンレスラー（ニトロ）	15,055,600	CHE-メッコール-RGV	ALL
ストライダー飛竜（タイムトライアル）	10'38"86	K "メッコール" K	ALL MISS-2

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（オートマ）	6'27"59	阪急の名タクシードライバー	DP=4328 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'11"01	ILLUSION Sumi!!	DP=4531 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	6'20"11	匿名希望	DP=4018 ノーマル設定
エリア88（シン）	1,711,460	RIBB-MFC-SAD	ALL ノーマル設定
エリア88（ミッキー）	1,720,370	RIBB-MFC-SAD	ALL ノーマル設定
クライムファイターズ（イージー）	480	Disp・・A	1コイン 全2周クリア
ストライダー飛竜	262,600	Mercury[水]（まだまだ）	ALL
フリップル	39,580	密林の王者パイソン	7面
天聖龍	1,023,500	謎のゲーマー	ノーマル設定
プラスアルファ	10,000,000+α	MFC-SAD	8-3 残39

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（風間）	1,817,050	Disp-マッチャ	ノーマル設定 ALLクリア
エリア88（ミッキー）	1,843,000	Disp-まっちゃ	永パのためクリア統一?
エリア88（グレッグ）	1,800,860	Disp-まっちゃ	今月はまっちゃ×4
ヴォルフィード	9,999,990+α	Disp-マッチャ	ノーマル設定 ALLクリア
ハードドライビン	1'22"79	Sublime-Lizard	ノーマル設定 タイム
オペレーションサンダーボルト（1P）	3,119,230	JPSin 岡大	ノーマル設定 ALLクリア
天地を喰らう（趙雲部門）	5,336,100	CHA-CHI	ノーマル ALLクリア
ダートフォックス（2P）	4'01"64	Disp-? Disp-???	ALL3コケ やる気ない。
スーパーバレーボール（1P）	62,100	CAN'-HID	ノーマル設定 ALLクリア
ワールドスタジアム89（開幕版・1P）	D14-0C	Disp-えす受験のためゲーム引退。	1回コールド ノーマル設定

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（オートマ）	6'27"08	F・S・X	DP=4095 ノーマル
スーパーモナコGP（4速）	6'13"56	F・S・X	DP=4511 ノーマル
スーパーモナコGP（7速）	5'55"35	F・S・X	DP=4903 ノーマル
チャンピオンレスラー	18,386,700	VIP-RX	ALL ノーマル
エリア88(F-14)	1,657,740	VIP-ROI	ALL ノーマル
エリア88(A-10)	1,631,630	VIP-RX	ALL ノーマル
スーパーバレーボール	67,400	AXIS	ALL ノーマル
オメガファイター	4,399,720	JET-CAA	8面 ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	5,218,500	I・N・U	ALL ノーマル
イメージファイト	1,177,400	JET-CAV	2-8,連射 ノーマル

が，どさくさにまぎれてラッシュ&クラッシュやザ・ディープ，バブルボブル，P-47とか最新ゲームがたくさん入り，とてもお店は繁盛しています(ゲロゲロ)。

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●一部の台に連射装置が付きました。

★モンキーハウス本館(福岡)

●予定していた改装は，残念ながら見送りとなりましたが，配置換えでイメージ一新。スッキリした本館をどうぞよろしく。

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●キャロット・クラブでは，ときどきイベントが開催されています。

新作注目ゲーム通信

★ウイッツ(ビスコ)

●超ド級カルト・ゲーム。

★Xマルチプライ(アイレム)

●内容がミクロの決死圏とは，きています。

★ダイナマイトデューク(セイブ開発)

●見た目よりおもしろい。

★キューブリック(コナミ)

●クリア時の残りタイムをボーナスにしてくれればよかったのに。

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（ノーマル・ミッキー）	1,754,870	AIA	1コイン クリア
エリア88（シン）	1,438,870	AIA	1コイン クリア
エリア88（グレッグ）	1,390,170	AIA	1コイン クリア
ヴォルフィード（ノーマル）	5,551,920	AIA	1コイン クリア
天地を喰らう（趙雲・ノーマル）	4,913,800	久々のくま	1コイン クリア
天地を喰らう（関羽部門）	5,149,400	Br.M	1コイン クリア
アクトフェンサー	3,875,680	SHI	2周目3面
テトリス（イージー）	ライン=999 レベル=99	ZAC㊕	1コイン
大旋風（ノーマル）	1,777,210	NOY㊙タコにん	3周目 エリア47
四川省（ノーマル）	2,212	E－だ	1コイン 1周と?

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（ノーマル・5匹）	15,866,460	SSC-VAP (来店どうも)	ノーミス×5 きそへん
サイバリオン（同上・実戦編）	25,998,200	SSC-VAP (又来てね)	ノーミス×4 No.13
インセクターX（ノーマル）	704,100	KAB-㋩宮崎勤に似てるよ!㋣P	ALL 林には負ける
ホラーストーリー（5人設定）	4,132,770	KAB-DDD	ALL
ウイニングラン（イージー）	2'02"599	ALY タイトー引退	同下
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"949	ALY バイトごくろー様	カベターン なし!
ウイニングラン（コースレコード）	39"662	DFR 現役タイトーマン	イージー
ウイニングラン（コースレコード）	35"366	三吉君バイトじゃなくても遊びに来てね	テクニカルみんなからの声
フラッシュポイント（マス埋めるよ部門）	申請者なし	テトリスほどのインパクトがない!	超不人気 セガはずした
チャンピオンレスラー（ユスリ部門）	15,000,000＋α	KAB-㋩ティッシュのりゆき君㋣	くりあかな? 出入り禁止!

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（1P・ノーマル・連射付）	1,789,150	P-K,C	クリア シン使用
エリア88（2P・ノーマル・連射付）	2,851,480	MSO-04-T.O MSO-05-NEM	クリア,シン &ミッキー
クライムファイターズ（ノーマル・3人）	1,311	MSO-05-NEM	ボス面・1P テーブル
クライムファイターズ（ノーマル・3人）	1,035	MSO-05-NEM P-K,C	ボス面・2P テーブル
大旋風（ノーマル・3機）	5,129,480	XPT-MRK	エリア8-43
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ（2個）	−7	MSO-10-AT改めAFP♡LIE	ノーマル ホールアウト
ウイニングラン（イージー）	2'02"518	MSO-12-GIG	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"169	MSO/NMF-AFP♡LIE	ゴール ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'24"86	MSO-12-GIG	DP=4370 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	6'10"77	JPS	DP=4659 ノーマル設定

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風	10,000,000＋α	PIA-Y,Y	15周目で達成 残5
インセクターX	745,200	PIA-JAN	ALL 残0
ヴォルフィード	9,999,999＋α	CNT&I O& JET&TOKU&	PJMの5面 皆ALL
原始島（1P）	1,658,200	PTA-㊞反対! CNT/㊞	今月かぎりの代打です
ウイニングラン（イージー）	2'00"518	PIA-NSR-JET!!	ライダーKEN II さん
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"702	PIA-YAS!	予1位 決1位
クライムシティ（1P）	1,418,800	PIA-JAN	ALL ノーマル
★マスターオブウエポン	3,654,610	PIA-シューティングR-I!!	ALL,1ミス ノーマル
ドンドコドン	45,440	RIP-KTS	表面お〜る
USクラシック	−6	PIA-JAN	18ホール もち1C

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（ミッキー）	1,586,740	LAY A WAY	ALL レベル5
エリア88（風間真）	1,308,510	沙羅	ALL レベル5
ウィロー	1,356,300	沙羅	ALL
天地を喰らう（関羽部門）	5,171,400	PETER HEAD あーべby松山	ALL BXなし
ストリートファイター（1P）	1,022,100	鉄腕アトム	ALL

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（1P・ノーマル）	1,806,530	HALFLING	F-14使用 クリア
ヴォルフィード（1P・ノーマル）	9,999,990	G.M.C.DURAN	11面で達成 クリア
ドラゴンブリード（ノーマル）	8,457,500	G.M.C.DURAN	ノーミス 全2周クリア
スーパーバレーボール（1P・ノーマル）	66,700	NINJA	全面クリア
ダートフォックス（3P・ノーマル）	3'57"68	BIG,NAO? NINJA	クリア
ドンドコドン（裏面・ノーマル）	180,910	ELF	101面クリア
オメガファイター（1P・ノーマル）	5,186,710	G.M.C.DURAN	2周目の3面 クリア
フラッシュポイント（面とばしなし）	153,478	BIG	26面（ノーマル）
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	偏差値=366.5	HALFLING スコア33615	ギリアス使用 ALL
天地を喰らう（張飛・1P）	5,397,900	ロニー山田	ALL（ノーマル）

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キューブリック	5,787,410	VERCA-HSA	ALL ノーマル設定
★ゲイングランド（1P）	31,526,195	G.M.C.アレク	ALL ノーマル設定
インセクターX	859,400	VERCA-なっぱ	ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール	73,000	OMEGA Ω－PAN	ALL ノーマル設定
ダイナマイトデューク	1,332,880	サルカッパーMPP	ALL ノーマル設定
クライムシティ（1P）	1,360,950	ラッキーしまうま/サルカッパーMPP	ALL ノーマル設定
スカイアドベンチャー（1P）	10,238	INDICK-APL	ALL ノーマル設定
ドンドコドン（1P・表）	3,249,360	Ω－OKP OMEGA	ALL ノーマル設定
エリア88（ミッキーサイモン）	1,777,390	G塔	ALL ノーマル設定
☆グラディウスII（4番フォース）	10,000,000＋α	エドワード☆Y・MAC	14-4で達成 残機=44

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★キューブリック	6,063,920	Y.384	ALL ノーマル設定
エリア88（ミッキー）	1,828,540	INDICK-J.P	ALL ノーマル設定
エリア88（シン）	1,795,170	KGC-KAZU	ALL ノーマル設定
ストリートスマート	1,100,500	E.HOBA	8面 ノーマル設定
スカイアドベンチャー	10,138	INDICK-APL	ALL ノーマル設定
ドラゴンブリード	6,495,500	INDICK-APL	ALL ノーマル設定
ヴォルフィード	9,999,990＋α	KGC-KAZU	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばしあり）	108,995	Y.384	49面クリア
スーパーバレーボール	56,300	CANLTD	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"917	Y.N	

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートスマート（3段・エブリあり）	2,250,600	あまえんぼうEGG	レスラー使用 ALL
エリア88（1P・ノーマル）	1,775,310	SUR-TSU	ALL ミッキー使用
チャンピオンレスラー（1P・ノーマル）	18,762,400	SUR-TSU	ALL 大道芸人使用
ナイトストライカー（ノーマル）	73,862,400	SUR-Y,M	ABDHMS 残S7PB5
ヴォルフィード（ノーマル）	9,999,990	N.A	100万×7 R=14
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−13	流石のしんじ	トーナメント 1位,優勝
ドラゴンブリード（ノーマル）	4,517,200	あまえんぼうSKR	全2周クリア 1ミス
ウィロー（ノーマル・2設）	2,007,100	SUR-Y,M	残=C ALL
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	偏差値=367.5	マスク軍団1号 卍 只今,団員募集	ギリアス使用 ALL
スーパーバレーボール（ノーマル）	59,500	前田 まんじ 卍	ALL

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オメガファイター	582,600	川崎 浩介	3面 中2年生
スーパーモナコGP	1,470	中島　稔	3'22"87 5位
クライムファイターズ	111	中島　稔	4面 社会人
ストリートスマート	175,600	中島　稔	2面 社会人
ゲイングランド	29,385,866 29,289,179	北村　元 川口　修	2P,オール 高3年生
ワールドスタジアム'89	10G:0T	道津 孝之	コールド勝ち 中2年生
オペレーションサンダーボルト	310,800	草野　誠	5面 長崎大学生
天地を喰らう	5,021,800	谷口　昇	南高3年生 50円=2ゲーム
エリア88	297,680	中島 博之	5面 中2年生
ドンドコドン	54,040	浜口 和紀	17面 小6年生

★インセクターX(タイトー)

●漢字4文字ぐらいのタイトルのゲームで，これに酷似したゲームがあったような気がする。

★キャッスルオブドラゴン(セタ)

●画面に奥ゆきがあるが，全然意味をなしていない気がする。

★エリア88(カプコン)

●なぜあんなセミオート連射がついているのだろう。意味ないんじゃない。

★クライムシティ(タイトー)

●ネーム入れ専用のマウスがほしい(ウソ)。

★チャンピオンレスラー(タイトー)

●レバーガチャガチャ＋コスリで，誰でも1,000万は，いくらしいです。

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングホーク	1,634,050	森川俊一郎	エリア149
クライムファイターズ	107	江口　明彦	3面
ラストデュエル	348,150	TEN-まつもと	2-2 (3F)
フェイスオフ（3人モード・ソ連）	トータル8	平野　祐司 & 川波　實	優勝 (3F)
オメガファイター（2P）	5,690,000	城谷　忠男 & 杉田　禎治	2-6 2Pトータル
カプコンボーリング	227	冨野　晃嗣	ストライク7 スペア2
ラビリンスランナー	507,450	城谷　忠男	全面クリア (3F)
ワルキューレの伝説	840,780	馬田　武治 (群馬)	全面クリア (3F)
ドンドコドン	77,250	高実　基寛	27面
メタルホーク（新VER）	12,100	中山　哲哉	全面クリア

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（オートマ）	6'27"24	あある	GP=4084 ノーマル設定
エリア88（ミッキー・1P）	1,743,380	何もかっていない! あある	ALLノーマル残537940
エリア88（風間，1P）	1,575,630	あある	ALL ノーマル設定
エリア88（グレッグ・1P）	1,551,180	ARL	ALLノーマル残366/30
ドンドコドン（表面・1P）	184,440	天	ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール（1P）	63,800	ARK	ALL ノーマル設定
ドラゴンブリード	8,493,000	2周目の稼ぎ甘し㋐	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし無，1P）	80,800	Ⓔ君	23面 ノーマル設定
天地を喰らう（張飛，1P）	5,016,000	天	ALL ノーマル設定
大旋風（連射付，ノーマル）	1,820,260	大西康満	ALL,3周目 エリア=52

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートフォックス（1P）	3'55"15	HIT	ノーマル ALL
★ダートフォックス（2P）	3'45"39	NORとHIT	ノーマル バク使用
★ダートフォックス（3P）	3'38"89	HITとVとNOR	同上
インセクターX（ノーマル，3設）	857,000	P.M.C.ついに金がつきた MIU	ALL,残0 たぶん限界
キューブリック（点数部門）	6,003,820	CYGNUS	ALL バク使用
キューブリック	5,626,870	CYGNUS	ALL ノーマル
スカイアドベンチャー	9,648	NOM	ALL,3設 1up×4
エリア88（1P，ノーマル）	2,268,160	PMC 発狂コーヒー女 ㊥ MIU	カザマ使用 たぶん 永パ
キャッスルオブドラゴン（1P）	1,393,700	PMC，セタゲームはいいぞ!!MIU	ALL1クレ かせぎなし
ゲイングランド（2P）	まだでてない	MUV ㊮ みてないコンビ →→→↗	NOR&MIU Ⓒ

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	769,900	鬼ゃ〜ず王者Pochi	ステージ2-4
大魔界村	746,100	FUJ	ノーマル
フリップル	66,710	PASTIME・TKS	11面
テトリス	694,960	鬼ゃ〜ず,NMC	ライン941
ロボコップ	738,400	MITUBUSHI	ALL
未来忍者	346,070	鬼ゃ〜ず王者Pochi	10面
フェリオス（イージー）	461,930	鬼ゃ〜ず王者Pochi	ALL
フェリオス（ハード）	248,620	A・O	
シティボンバー	1,752,355	鬼ゃ〜ず,NMC	14面
究極タイガー	798,310	A・O	エリア109

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エリア88（1P）	1,822,630	ELT-MGF NYA	1コイン ALL
オメガファイター（1P）	5,589,590	ELT-MGF NYA	1コイン 2-6
オメガファイター（2P）	16,994,280	MGF-NYA & MGF-渕野	1コイン ALL
ダイナマイトデューク	395,220	ELT-MGF KOB	1コイン 6面
スーパーバレーボール	71,600	ELT-MGF KOB	1コイン ALL
ウィロー（ゴールド部門）	156,815	ELT-MGF KOB	1コイン ALL,2設
ワルキューレの伝説	1,203,140	ELT-MGF CAKE	ALL ボーナス×4
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"044	FZR 1000	予・本選共に1位
アサルトプラス（イージー）	1,231,850	MAI (のべおか)	1コイン ALL
アサルトプラス（スーパー）	1,925,950	ELT-MGF TARAKO	1コイン ALL

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイアドベンチャー	8,340	K・T	ALL ノーマル設定
ストリートスマート	620,100	たこ	ノーマル設定
クライムファイター	222	Y.S	ノーマル設定
ドラゴンブリード	885,100	ブラジル	ノーマル設定
ウィロー	1,677,250	伝説になった少年	ALL ノーマル設定
スーパーバレーボール	61,900	XENO-NIX	ALL ノーマル設定
ドンドコドン	245,150	K・T	ノーマル設定
エリア88	1,734,290	K.T	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント	182,106	ブラジル	ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−12	M・M	18終了 ノーマル設定

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
1	1	2	ワンダラーズフロムイース	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98	8,700
★2	-	1	激突ペナントレース2	SPG	コナミ	MSX2	6,300
↑3	4	9	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2	9,800 12,200(CD付)
4	2	3	大戦略III	SLG	システムソフト	PC-98	9,800
5	5	2	天下統一	SLG	システムソフト	PC-98	9,800
↑6	9	11	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88, PC88VAPC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2	6,800
7	6	3	夢幻戦士ヴァリスII	ACG	日本テレネット	PC-88SR	8,800
8	7	2	ファンタジーゾーン	ACG	電波新聞社	X68K	7,800
9	3	2	ジェノサイド	ACG	ズーム	X68K	8,800
↑10	11	2	ディスクステーション第6号	その他	コンパイル	MSX2	1,980
↑11	20	9	水滸伝天命の誓い	SLG	光栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo	9,800 12,200(CD付)
↑12	-	4	リングマスターII	RPG	ホビージャパン	PC-98	7,800
★13	-	1	ハイドライド3SV	RPG	T&Eソフト	PC-98	7,800
↑14	16	11	ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	9,800
★15	-	1	ディスクステーション秋号	その他	コンパイル	MSX2	3,880
16	8	4	サーク	RPG	マイクロキャビン	PC-88SR, PC98	8,800
★17	-	1	J・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ	SPG	ビクター音産	X68K, PC-98	8,800
↑18	-	1	リングマスター	RPG	ホビージャパン	①PC-98 ②X68K	①7,800 ②8,800
19	18	6	スタートレーダー	STG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98	8,700
↑20	32	9	スーパー大戦略MSX	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
21	14	10	ラストハルマゲドン	RPG	ブレイングレイ	PC-88SR, PC-98, X1, X68K, MSX2	9,800
↑22	24	2	サバッシュ	RPG	ポプコムソフト	①PC-88SR ②X68K	①7,800 ②8,800
↑23	-	4	ミッドガルツ	RPG	ウルフチーム	①PC-98②PC－88SR(前編、後編) ③PC-88MR, MSX2+	①9,800 ②7,800 ③12,000

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
★24	-	1	テラッツォ	その他	ハミングバード	X68K	19,400
25	21	6	クリムゾンII	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
↑26	-	4	銀河英雄伝説	SLG	ボーステック	PC-88SR, PC-98	8,800
↑27	-	6	ピラミッドソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	3,800
↑28	30	6	森田将棋II	SLG	エニックス	①PC-98 ②FM TOWNS	①10,000 ②14,800
29	12	2	ニュージーランドストーリー	ACG	シャープ	X68K	8,800
30	10	2	ダブルイーグル	SPG	アートディンク	PC-98	9,500
↑31	-	6	ロードス島戦記	RPG	ハミングバードソフト	PC-88VA, PC-98	9,800
↑32	-	5	やじうまペナントレース	SPG	ビクター音産	PC-88SR, PC-98	7,800
↑33	35	2	神の聖都	AVG	スタジオパンサー	MSX2	9,800
34	31	8	維新の嵐	SLG	光栄	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, B-16, FMR-50, M500	9,800 12,200(CD付)
↑35	-	1	A列車で行こう	SLG	ポニーキャニオン	MSX2	7,800
↑36	-	8	マイト&マジックブック2	RPG	スタークラフト	PC-98, PC-88SR, X1, X1turbo, X68K, FM77AV, MSX2	9,800
37	23	2	大海令・南海の死闘	SLG	アートディンク	PC-98	8,800
↑38	-	2	ガウディ	AVG	ウルフチーム	PC-88MR, PC-88VA	9,800
↑39	-	3	パイレーツ!	SLG	マイクロプローズジャパン	PC-98	9,800
40	28	2	トリトーンファイナル	RPG	ザインソフト	X68K	9,800
41	25	6	大海令	SLG	アートディンク	PC-98, X68K	12,800
★42	-	1	エボリューション	ACG	システムサコム	FMTOWNS	9,800
43	17	5	アフターバーナー	STG	電波新聞社	X68K	9,200
↑44	-	7	サイオブレード	AVG	T&Eソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2	8,800
45	29	3	銀河	PZG	システムソフト	PC-98	7,800
↑46	-	1	ワールドゴルフII	SPG	エニックス	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, FM77AV, X1turbo	7,800
↑47	-	7	マスターオブモンスターズ	SLG	システムソフト	①PC-88SR, PC-88VA, PC-98 ②MSX2	①8,000 ②6,800
48	27	7	三国志	SLG	光栄	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, B-16, FMR-50, M500	9,800 12,200(CD付)
49	-	3	R-タイプ	STG	アイレム	X68K	7,800
50	34	2	琉球	PZG	アスキー	①X68K, PC-98 ②MSX2, MSX2+	①5,800 ②4,800

御協力いただいたお店

店名	電話	〒	住所
●パソコンショップハドソン	011-205-1590	〒064	札幌市中央区南1条西2-11 丸井今井一条館3階
●そうご電器YESシステムプラザ	011-214-2850	〒060	札幌市中央区南2条西3丁目 YES5F
●九十九電機(株) 札幌店	011-222-5454	〒060	札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビルB1
●ワールド イン アオヤマ 札幌店	011-251-1777	〒060	札幌市中央区南2条西3丁目 リンクエギビル3F
●パソコンランド事業	0155-24-4648	〒080	帯広市西二条南7-17 ハヤカワビル2F
●メディア旭川	0166-25-9801	〒070	旭川市三条通10丁目右10号
●そうご電器YES旭川	0166-26-2251	〒070	旭川市四条七丁目
●電巧堂 秋北中央店	0186-49-7161	〒017	大館市御成町2-6-1
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	〒020	盛岡市上田4丁目21-26
●デンコードーDac仙台東口店	022-291-4744	〒980	仙台市榴岡1-7-10
●庄子デンキ酒田 バイパス店	0234-24-3434	〒998	酒田市大町19-7
●コンピュータPROショップ	0236-54-1530	〒994	天童市老野森2-9-7
●ソフトセンターハラトク	0238-23-6228	〒992	米沢市中央一丁目8-23
●オリエンタルパソコンショップ	0245-21-2101	〒960	福島市栄町10-11コルニエツタヤB1F
●いわきマイコンショップ	0246-23-0513	〒970	いわき市平字四丁目22-12
●北越テクニカ 新発田店	0254-22-1741	〒957	新発田市緑町2-12-17
●サウンドアイコー	0255-24-4064	〒943	上越市本町5-4-8
●北越テクニカ 東三条店	0256-32-3466	〒955	三条市興野2-2-50
●OAショップ アクソン	0262-44-3037	〒380	長野市居町38
●マイコンショップ イヨ電子	0262-48-2399	〒382	須坂市横町301-1
●マイコンショップパートナー	0262-72-1817	〒387	更埴市屋代2451
●シマコーシステム	0263-26-0071	〒390	松本市鎌田2-2-4
●パソコンシティ2000	0265-73-6226	〒396	伊那市大字伊那3446-21
●ホビー・スペース コスモス	0266-58-7432	〒392	諏訪市小和田25-4
●リッチランドRAC	0267-62-7522	〒385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	〒386	上田市中央西1-15-28

店名	電話	〒	住所
●パソコンランド21 伊勢崎店	0270-21-3121	〒372	伊勢崎市八幡町60－6
●ＯＴＫコンピュータプラザ	0270-25-5516	〒372	伊勢崎市本町１－18
●パソコンランド21 高崎店	0273-26-5221	〒370	高崎市栄町３－14栄光ビル
●パソコンランド21 太田店	0276-45-0721	〒373	太田市下浜田字広田1087－12
●ＩＣランドキタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方５
●MICRO COMPUTER SHINKO コム	03-251-1523	〒101	千代田区神田佐久間町１－８－４ニュー千代田ビル
●第一家庭電器 パソコンシティ	03-253-4191	〒101	千代田区神田佐久間町１－15－16
●九十九電気 ７号店	03-253-4199	〒101	千代田区外神田１－９－９
●富士音響マイコンセンターRAM	03-255-7846	〒101	千代田区外神田１－15－16 ラジオ会館７Ｆ
●スタンバイ 東京店	03-258-8955	〒101	千代田区外神田１－６－６ 松田ビル２Ｆ
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〒150	渋谷区道玄坂２－３－２ 大外ビル５Ｆ
●Ｊ＆Ｐ渋谷店	03-496-4141	〒150	渋谷区道玄坂２－28－４
●聖和ライフサービス	03-785-7855	〒142	品川区旗の台５－１－６周ビル３Ｆ
●フォーネクスト 立川店ソフト館	0425-25-7830	〒190	立川市錦町１－２－４ 田坂ビル３Ｆ
●Ｊ＆Ｐ 八王子 そごう店	0426-26-4141	〒192	八王子市旭町１－１ 八王子そごうビル７Ｆ
●東急インフォメーションシステムズ 町田店	0427-28-2371	〒194	町田市原町田６－９－７
●セキグチデンキ	044-244-5421	〒210	川崎市川崎区砂子１－２－１
●サードウェーブ横浜 鶴見店	045-505-2880	〒230	横浜市鶴見区中央５－10－23
●ＯＡシステムプラザ 横浜店	045-314-6634	〒220	横浜市西区南幸２－20－11 NSビル２Ｆ
●マイコンショップアイザワ	045-641-4337	〒231	横浜市中区大平町１
●ザ・ステレオ屋 あざみ野店	045-903-6556	〒227	横浜市緑区あざみ野１－５－２
●ノジマ電気商会	0120-12-1422	〒229	相模原市横山１－１－１
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〒254	平塚市紅谷町17－２
●メディアショップハイランド	0468-48-3290	〒239	横須賀市ハイランド３－９－６
●T-ZONE 大宮店	048-652-1831	〒330	大宮市宮原町３－515－２
●コンピューターハウス	0485-25-4432	〒360	熊谷市宮町２－142 千代田生命ビル１Ｆ
●中京マイコン	052-242-1156	〒460	名古屋市中区大須３－14－43 第二アメ横ビル２Ｆ
●マイコンテック名古屋	052-261-2536	〒460	名古屋市中区大須４－11－５ 杏林殖産ビル２Ｆ
●パソコンハウス・ダイナ	052-261-7830	〒460	名古屋市中区大須３－31－28 山惣ビル２Ｆ
●ホーエー家電 ナビックス	052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須４－10－86
●パソコンショップコムロード	052-263-5828	〒460	名古屋市中区大須３－46－15 ブラザー上前津ビル１Ｆ
●コムロード 浜松店	0534-53-0614	〒430	浜松市鍛冶町319－25
●コム・イン 浜松店	0534-55-1781	〒430	浜松市田町227－16地産ビル３Ｆ
●すみやパソコンアイランド	0542-55-8819	〒420	静岡市七間町７－３
●メルバ 富士店	0545-51-8022	〒417	富士市瓜島町173－１
●システムイン吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●メルバ 沼津店	0559-22-4858	〒410	沼津市高島町10－26
●ジャスコ岡崎パソコンフロアー	0564-23-4960	〒444	岡崎市康生通西２－20－２ シビコ３Ｆ
●パソコンショップ コムライン	0566-21-8073	〒448	刈谷市新富町４－77
●岐阜マイコンセンター	0582-51-6338	〒500	岐阜市鹿島町８－43 錦声ビル２Ｆ
●オガワムセン	0584-78-7687	〒503	大垣市宮町２－29
●フレックス 四日市店	0593-53-7503	〒510	四日市市鵜ノ森２－２－１ 堀田ビル２Ｆ
●ユーバース 日本橋店	06-631-4016	〒556	大阪市浪速区日本橋４－５－11 橋本ビル２Ｆ
●ＳＲＧスタンバイ	06-641-1971	〒556	大阪市浪速区日本橋５－７－19 MKビル
●ＯＡシステムプラザ 京都店	075-344-0347	〒600	京都市市下京区寺町通仏光寺下ル東側544
●電化のサンキョー 寺地店	0762-47-2524	〒921	金沢市寺地２－３
●ビデオインタニガキ	0773-22-0909	〒620	福知山市駅前
●X PRO SHOP タクト	0774-20-0784	〒611	宇治市小倉町南浦30－114
●メルバ 草津店	0775-63-2077	〒523	草津市西渋川１－４－２
●電器館PAREX	078-391-7911	〒650	神戸市中央区三宮町１－６－７
●マイコンショップ西神戸	078-611-4194	〒653	神戸市長田区西尻池町２－５－18
●コンパックス	0792-94-8244	〒670	姫路市辻井６－９－12
●ＩＣランド テレコム	0799-23-1633	〒656	洲本市桑間418－１
●オフィスエーワン	0823-25-8086	〒737	呉市中央１－５－４
●益田パソコンランド	0856-22-0396	〒698	益田市駅前町29－５
●ダイイチ ウシオ本店	0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
●OS-1	0857-27-3001	〒680	鳥取市栄町110
●ベストマイコン岡山	0862-23-7107	〒700	岡山市中山下１－10－20 ジョリービル３Ｆ
●ダイイチ岡山パソコンCity店	0862-27-3011	〒700	岡山市本町３－６－103
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●メルバ	0888-83-1644	〒780	高知市北川添１－８
●コンピュータサービスSAKAMOTO	0895-24-5655	〒798	宇和島市堀端町２－44
●ベストマイコン 博多店	092-451-0215	〒812	福岡市博多区博多駅東２－４－６
●カホマイコンセンター 福岡店	092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン 福岡本店	092-741-7677	〒810	福岡市中央区天神１－９－28
●ベストマイコン小倉パソコン館	093-551-6281	〒802	北九州市小倉北区魚町２－２－17
●ベスト電器久留米パソコン館	0942-38-0111	〒830	久留米市六ッ門町２－41
●ベスト電器長崎パソコン館	0958-28-1188	〒850	長崎市新地町１－５
●トキハマイコンセンター	0975-38-1111	〒870	大分市府内町２－１－４
●パソコンショップオオヤマ	0988-53-0710	〒902	那覇市長田２－12－５
●ベスト電器川内パソコン館	0996-23-6680	〒895	川内市西向田町10－６

HOT INFORMATION

ビデオが写真になる！家庭用カラー・ビデオ・プリンタ

ソニー「CVP-G500」(価格165,000円)はテレビ，ビデオカメラ，ビデオデッキ，レーザー・ディスク，ゲームマシン，電子スチルカメラなどのさまざまな映像機器からプリントが簡単に作れるビデオ・プリンタです。

ビデオに撮影してあるお気に入りのシーンをプリントすることもできますし，なによりもシャッター・チャンスを気にせずに自分のオリジナルの写真が作ることができます。しかも被写体となる映像は数限りなくありますから可能性はどんどんひろがりますね。

また，別売りのはがきプリント・パック「VPM-30PO」(価格2,800円)，年賀はがきプリント・パック（価格2,800円）を使って官製ハガキや年賀ハガキに楽しいプリントも可能です。

本機は入力ビデオ信号を各色6ビット（64階調）のデジタル信号に変換し画像を忠実に再現するデジタル色補正回路や，サーマル・ヘッドの熱特性を考慮したデジタル演算回路など，各種のデジタル処理を備えた高画質設計。高濃度ビデオリボンによるクリアで深みのあるプリント・アウトが可能で，プリント・コストは1枚あたり83円ということです。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35 ☎03-448-2200 ソニー(株)広報室「マイコンBASICマガジン」係

▲ソニーのカラー・ビデオ・プリンタ

新感覚のコンピュータ・アクセサリ・シリーズ

日立マクセルの「WiKi」シリーズはパソコンやワープロの情報整理やメンテナンスに役立つコンピュータ・アクセサリ・シリーズです。

Widely（広く大いに），Improvement（活用できて），Kind（種類もいろいろ），Idea（アイデアも盛りだくさん）の四つの言葉の頭文字を組み合わせたネーミングは，そのまま製品開発のコンセプトになっています。

第1弾として4タイプが発売され，ど

▲マクセルのWikiシリーズ

れも機能性，デザイン性，素材などの点にくふうがこらされていてます。

まず「OAクリーニング・キットOA-150K」(価格2,800円)は，除電ブラシ，スーパー・マイクロ・ファイバ（超極細繊維）採用のクリーニング・クロス，静電気防止剤配合のクリーニング・スプレーのセットで，OA機器につきものの静電気や汚れを一掃できます。

「OAクリーニング・ティッシュOA-250M」(価格1,000円)はクリーニング液と静電気防止剤がしみこませてあるモイスチャー・ティシュ。

「湿式フロッピー・ヘッド・クリーナMD-CW（N），MF-CW（2）」(価格2,500円)には特殊不織布採用のシートが採用されており，ヘッドを傷付けないウェット&ワイプ方式のクリーナです。

「フロッピー・インデックスラベル・キット」(価格300円）は多彩なデザイン・バリエーションとカラー・バリエーションでフロッピー・ディスクの整理がカラフルに，楽しくできるフロッピー専用のラベルキットで，ボールペンやサインペンで書き込めるほかプリンタでも印字できます。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋2-1-7 ☎03-241-9736 日立マクセル(電池・電器事業部)「マイコンBASICマガジン」係

40メガHDと3.5FDターミナル・ディスク

現在ハード・ディスクは，20メガバイト・タイプから，40メガバイト・タイプのものに移行してきています。

セイコー・エプソンから発売の「HDD-40F」(価格168,000円)は，このようなハード・ディスクの大容量化に対応したターミナル・フロッピーディスクで，これまでの「HDD-40R」(価格210,000円）のデザインを一新し，低価格化したモデルです。

「HDD-40F」は40メガバイト単一モードのほか，前面のスイッチで20＋20メガバイトの分割モードに，対応でき，高速ドライブの採用により平均アクセス・タイム28secという高速処理が行なえます。

内蔵のオート・インテリジェント・フォーマット機能(AIF)により，イレギュラー（不良）トラックが発生してもスイッチにより自動的に代替トラック処理が可能です。

また，「TF-3000」(価格89,800円)は3.5インチ・ドライブを2基搭載した3.5インチ・ターミナル・フロッピー・ディスクで，エプソンの「PCシリーズ」の全機種と，NECの「PC-9801VM」以降のすべての機種に対応しています。

98(W)×215(D)×134(H)㎜のコンパクトなボディーですから，5インチ・フロッピー・ディスクからラップ・トップ・パソコンなどの3.5インチ・フロッピー・ディスクへのデータ変換機として増設するのにも便利ですね。

問い合わせ先：〒151 東京都渋谷区初台1-53-6 ☎03-377-7001 エプソン販売㈱ 企画3課「マイコンBASICマガジン」係

◀HDD-40R

▶TF-3000

激安マイコンフェアのお知らせ!

ベーマガに毎号掲載されている広告でおなじみの，東京・渋谷にある㈱日本マイコン流通センターが，店内改装を記念して。激安マイコンフェアを開催します。

期間は10月8日から10月31日まで。このフェアのために中古パソコンと関連機器を1,000台以上も用意したそうで，たいへんな熱の入れよう。

中には新品!?というような機種もあるそうなので見逃せません。

また，ソフトウエアのほうも激安価格で販売するそうです。

この激安フェア，ソフト以外の機器類は，通信販売にも応じてくれるそうなので，直接お店に行けない人にもチャンスはあります。

お店で買っても，通信販売で買ってもアフター・サービスは万全とのことです。

場所はJR渋谷駅の有名な「ハチ公」口のすぐ正面です。

目の前に大和銀行の建物があり，5階の窓に「中古マイコン」という文字が見えます。「なんで銀行がパソコンを売っているんだろう」なんて考える人はいませんね。そう，このビルの5階に日本マイコン流通センターがあるのです。

銀行の表玄関から左側にまわり，ちょうど裏側にエレベータ・ホールがあるので，エレベータに乗って5階に上がれば目的地です。

お店の人は，パソコンの知識豊富なお兄さんばかり。君のグレードアップ計画の相談にも乗ってくれます。

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店
☎03-463-4455（代）
年中無休，営業時間：10:00-19:00

マウス用カウント・チェンジャー

PC-9801/PC286シリーズのパソコンに使われているマウスと本体の間に接続すると，マウスのカウント数を1/2・1・2倍に可変できるバスマウス用カウント・チェンジャー「HW-100」（価格2,800円）がヒート・ウェーブから発売になりました。

使いかたは簡単で，マウスポートとマウスの間に本機を接続するだけでOK。あとは，ソフトに合わせて操作しやすいカウント数を，側面のスライド・スイッチで選ぶだけです。

▲マウス用カウント・チェンジャー

スピーディーにカーソルを動かしたいときは2倍モードを，慎重に操作したいときは1/2モードを選ぶというように使えます。

グラフィック関係のソフトや，画面が混んでいるソフト，また，すっかり操作を覚えてしまいテキパキ仕事を進めたい……なんていうときは，実に威力を発揮してくれます。

同社では，マイコンBASICマガジンの読者に本機を5台モニター・プレゼントしてくれます。

希望の人は，自分の住所，氏名，年令，職業（学校名）と，持っているパソコンの機種名，発売してほしいパソコンの周辺機器をハガキに書いて，下記住所の「HW-100 BMモニター・プレゼント係」までお送りください。

締切は，11月8日（消印有効）です。

問い合わせ先：〒111 東京都台東区柳橋1-7-1柳橋エステスビル5F ☎03-865-1181 ヒート・ウェーブ 「マイコンBASICマガジン」係

3.5インチ「スーパーRD」10,000名プレゼント!

日立マクセルでは，3.5インチのフロッピーディスクの新ラインアップとして，「スーパーRD」シリーズを発売しました。同シリーズは，シャッター部に合成樹脂を使い，コスレによる塵の発生を防ぐと同時に，シャッターの外れをなくす新方式のジョイントボーン構造を採用しているほか，確実なヘッドタッチを実現する柔軟構造のコンポジット・ハーフ，高出力のハイエナジー磁性体の採用，1ビット単位の出力変動をおさえたネオ・クロスリンケージ磁性体を使用など，細部までグレード・アップがほどこされています。

また，6色のカラー・シリーズも用意されています。

フロッピーディスクはどれも同じようですが，本製品は持った感じが，軽い，柔らかいなど，これまでの製品とは違った印象を受けます。

日立マクセルでは，この新シリーズを多くの人に知ってもらうために，モニターを募集しています。

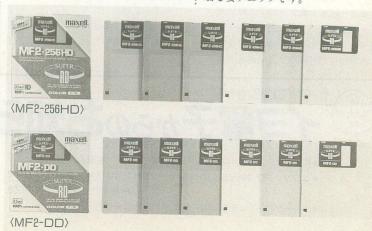
希望の人は，官製ハガキに住所，電話番号，年令，性別，職業，使用パソコン（ワープロ）名，最多所有のフロッピーディスクのブランド名，希望のタイプ（2HDか2DDか）を記入して，11月30日までに，下記へお送りください。なお，1人で何通応募してもよいそうです。

応募先：〒101 東京都千代田区三崎町3-1-1高橋セーフビル「マクセル・スーパーRDモニターBM係」

新刊のお知らせ

「パソコン・バイヤーズ・ガイド」「MSXゲーム・ミュージック・プログラム大全集」「PCエンジンのすべて2」「BBS電話帳」「ミュージくんミュージ郎活用研究」コミック版「妖怪道中記」「ワルキューレ」などベーマガ編集部から，新刊が続々発刊されます。読書の秋！書店を要チェックです。

〈MF2-256HD〉

〈MF2-DD〉

▲スーパーRDカラー・シリーズ

お楽しみプレゼント⑪

★DEMPAマイコンソフトより，アナログ・タイプのコントローラ「XE−1AJ」を５名のかたにプレゼントします。

★応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦商品名を書いて，下記の宛先までご応募ください。

〠141 東京都品川区東五反田１−11−15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「お楽しみプレゼント⑪」係

しめ切りは11月７日(火)必着です。

ご応募お待ちしています。

〈９月号当選者発表〉

①ミュージくんは，埼玉県和光市・大川克郎さん，ミュージ郎は岩手県北上市・小田島健一さんに。

②アンデッドラインのテレホン・カードは，神奈川県横浜市・塚原竜彦さん他４名のかたに。

③アンデッドラインのTシャツは，北海道札幌市・藤田一平さん他３名のかたに。

④ファルコムレーベル特製トレーナーは，茨城県日立市・遠田　昭さん他１名のかたに。

⑤T・ZONEのオリジナル・バックは，大阪市・寺本英樹さん他１名のかたにそれぞれ決定しました。

なお，お名前を発表できなかったかたに関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。

▲XE-1AJ

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は
編さん

★今月の問題

野球ゲームと並んで多数発売されているのがゴルフゲームですね。昔から数あるゴルフゲームの中で，今まで実現できなかった３Ｄ表示をほぼ完璧に再現したものが，Ｔ＆Ｅソフトから発売されます。本号のホンキでPlayホンネでReviewでもとりあげている『遥かなるオーガスタ』がそれです。

このゲームの３Ｄ表示がスゴイところは，細かく描かれたグラフィックと視点ごとに座標計算をして面で立体的に見せるポリゴン，さらに起伏をワイヤーフレームで表現するという，統合型の３Ｄプロセッサーにあります。

さて，問題です。Ｔ＆Ｅソフトが開発したこの統合型３Ｄプロセッサーは，つぎのうち何と名付けられたでしょう。

①ポリポリ
②ポリシス
③ネメシス

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答欄にマルをつけてください。

★10月号の正解

①くうねるあそぶ

★９月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は②レーザー・プリンタでした）。

北海道札幌市・大井洋輔／宮城県仙台市・塩野谷信一／山形県米沢市・山田誠一／東京都豊島区・香川広／愛知県名古屋市・岩谷裕介／長崎県佐世保市・坊上英樹　以上６名

★今月の賞品

正解者の中から抽選でDEMPAペンタン提供のイースの色鉛筆を５名のかたにさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，ＯＦコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：11月７日必着
○正解の発表：12月号（11月８日発売）
○当選者発表：１月号（12月８日発売）

▲イースの色鉛筆

マイコンショップ
イヨ電子からのお知らせ

●FMタウンズモデルIIセット　定価￥447,800　在庫品１台￥335,000
●エプソンPC-286VS STD ＋シャープCRT CU14AD 定価￥462,800
➡在庫2セット限り￥320,000
●シャープワープロWDA700　定価￥218,000➡開梱品￥160,000

ソフト・ハード何でも通信販売いたします。

（税別価格）

〒382 長野県須坂市横町301−1（須坂銀座通り）TEL(0262)48−2399 FAX(0262)48−4492

KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

よさこい，よさこい 大恋愛講座

「当時はペアルックすることが国民として当り前のことでした」
――戦後日本40年史　小松千(匿名・55才)

どひゃっひゃっ。今回はうれし恥ずかし「ペアルック」だ。ペ・ア・ル・ッ・ク。ペアルックと聞いただけで身がよじれるほどの恥ずかしさに襲われるのは，私だけか？いや，そんなはずはねえ。てめいら，ネタは上がっているんでい。身に覚えがねえとはいわせねーぜ。

あれは忘れもしねえ，高校1年の冬だった。純朴な2人の少年と少女が恋に落ちたと思ってくんねえ。それも2人にとっては初めての，心ときめく経験だったと思ってくれ。そこでもう必然的に登場するのが，当時流行った水色のメンズとレディースのトレーナーだ。ね，これで街歩いちゃうんだ2人して，手とかつないじゃってね。

どーだろー，困ったもんだなこりゃ。まいった。ほこらしげな顔してたんだろーなー2人で。よくからかわれたもん，知らないおっさんとかに。「ヒューヒュー，熱いよー」とか。まあいい。立ち直りのはやいのが，私とリエちゃん（宮沢）の長所だ。同じの買おうって言い出したのおれじゃないしね，いいの。

では。いったい，彼らはペアルックで何をしようとしていたのか，いまペアルックを着てるやつらはどういうつもりなのか，はたしてペアルックに未来はあるのか。それが今月の問題である。

「おなじ服着てっからってどうだってんだよ，おまえら」との一般市民のお怒りはごもっともである。当時，からんできたおっさんもそういう思いだったに違いない。単に子供がいちゃついているのが気にくわないってのもあったかもしれない。しかし，ペアルックは洋服だけにとどまらず，指輪やハンカチ，下着の類まで，どっかおそろいであればペアルックなのである。ここまで領域を広げると，身に覚えのある人は数十倍にふくれあがるだろう。これを洋服などの「陽のペアルック」に対して「陰のペアルック」と呼ぶ。パンツがおそろいなんてふとどきなものは多いはずだ。

ペアルックが世間からうとまれるのは「私ら，ただならぬ関係です」と宣言して回っているようなものだからである。それが「同じもの着てる」っていうあんまり子供っぽいやりかたなんで，心ある大人はあきれちゃうのである。「あーそー，良かったね」って。

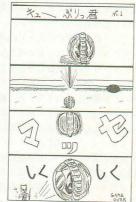
そこで最近の人はみんなから見えないように「陰のペアルック」に走っているのだ。しかし，その「ペアルックやりたい」恋人たちの心はいまも昔も，陰も陽も変わらない。陰のペアルック者だって，他人に見つけて欲しいと思ってるに違いねえのである。ペアルックは「同じもの着てるから中身も同じ」という，とっても素朴な思想である。しかしあんまり単純すぎて，いまどき困ってしまう。ペアルックの未来はより深く，地下に潜行するに違いないと思うが，ここで堂々と表参道あたりでおそろいのトレーナー着て歩いてみるのも一興かも知れない。

文責：パラピーノス原田

まさにコナミの心意気とも言える「マンガ三太郎　君こそスターだ！」

また今月も6通だ。だいたい君らはスターにはなりたくないのか。ここで認められれば，ジャンプでもスピリッツでもデビュー可能だってのに。プンスカ。もう一度だけ言うぞ。「マンガ三太郎　君こそスターだ」は四コママンガを募集中である。フレッシュな若人よ，来たれ。

今月の三太郎　その1
《東京都　ちょんちょん》

かのスタンリー君もお喜びでしょうのキューブリック。なにが「しくしく」なのか。なにが「むっ…」なのか。最後の「GAME OVER」とはなにか。それも含めて，何か考えさせられる作品である。

今月の三太郎　その2
《福島県　松崎忠志》

非常にわかりやすく好感の持てる作品です。私は笑いましたがみんなにみせたら「だれでも考えつく」と，そっけなかったです。

「コナミの新作がよくわかる」コーナー

《パソコン》

MSX2・2+	「激ペナ2」	好評発売中	6,300円
X68000	「A JAX」	11月発売予定	価格未定

《ファミコン》

「トップガン デュアルファイターズ」	11月発売予定	価格未定
「ドラキュラIII(仮)」	12月発売予定	価格未定
「がんばれゴエモン外伝　消えた黄金キセル」	1月発売予定	価格未定
「スーパー魂斗羅」	2月発売予定	価格未定

コナミ週刊テレホンサービス

新キャスターに早坂（女：22才）を迎え，一段とスゴくなったこのテレホンサービス。ディレクター陣もパラピンとオイちゃんのツインカムシステムに！こんごの新展開が楽しみだ。

東　京：03-26-2911	新　潟：025-229-1141
大　阪：06-334-0399	福　岡：092-715-8200
札　幌：011-851-3000	大牟田：0944-55-4444
青　森：0177-22-5731	志布志：0994-74-0606
秋　田：0188-24-7000	

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフチーム戦記vol.23

あまりにも暑い夏は去り、世の中は深い秋になっている。しかし我がウルフチームは〝熱い〟のである。「ミッド・ガルツ」、「ガウディ」、「斬」、「ARCUSⅡ」と勢いはとどまるところを知らない。この調子で年末商戦を乗り切り、来年は今以上の発展をとげたいと思っている。

ところで「斬～陽炎の時代～」の発売日が延びてしまったことは非常に残念なことである。が、もちろん延びた分、できの方は保証しよう。例えば松平から始めて、勢力を伸ばして徳川に改名するとか、武田晴信で始めて信玄となるなど、細かい点にまで凝った作りとなっている。ぜひ戦国ライブシミュレーションを楽しんでもらいたい

話しは変わるが、このたび東芝EMIより「ARCUSⅡ」のCD、MTが出ることが決定した。音楽チームの宇野、桜庭、塩生の三人、(仮称)「サージェント・ウルフ・バンド」は現在寝る間を惜しんで曲を作っている。これは12月13日ON SALEの予定となっている。

余談ではあるがスーパーアレンジバージョンとして収録するエンディングの曲は9月に結婚した桜庭君が自分の入場の為のものとして作曲したものを主題に、非常にクラシックかつ重厚なものになっている。今までのゲームミュージックにない〝響き〟を感じ取ってもらいたい。

——これが蒼いスーパーライト。

(AKISHINO)

×××を斬る！

工藤裕一朗君お手紙ありがとう。

好き勝手な雑言の羅列、ひとりよがりの苦言に共感者がいたことは、少なからずの気はずかしさとともに嬉しさをも隠しきれません。

文面から察するに工藤君にとっても鮎川哲也氏は好きな作家のひとりと見た。

私も鮎川氏の本格物への熱意と稚気を敬愛するものであるから、あの「紫陽花の殺意」に掲載された作品は、初めて鮎川氏に接した読者に間違った認識をうえつけそうで心配である。

あれはあくまで氏の余技である。

鮎川氏の本領が長編小説にあるのは確かなことではあるが、ここでは集英社文庫刊「ヴィーナスの心臓」をお薦めしたい。

(工藤君はよんだかな？)

この本はいわゆる推理クイズを集めたものであるが、どこぞの誰かが作ったような子供だましクイズではない。

海千山千の本格ファンも思わずにやりとする傑作揃い。そして端々に溢れる鮎川流ユーモア。

巻頭の「達也が笑う」にはきっと誰もが思わず膝をたたく(古い表現！)に違いない。

鮎川哲也氏こそ数少ない純本格派重鎮作家の長であると私は信じている。

(IZ)

鹿児島県　竜之介さん

大阪府　透湖さん

浜さんのみんなと遊ぼう!!

真夏の日々が過ぎ去り、秋の足音がにわかに近づいてくる今日このごろ、突然ではあるが、最近はイラストの投稿量が多い(うぉーなんか文に無理があるぞー、やっぱり俺にこんな書き出しは似合わねー)。

と言う訳で今月は、〝ベーマガに載りやすいイラストを描くポイント〟をお教えしよう。

まず、『葉書きに黒一色で描く』ということ、これは基本中の基本だから守るように。そして『小さな絵を描かない』葉書きの上では見える絵でも、雑誌に載って見えなくなる場合は採用できない。次に『みんなと違ったイラストを描く』例えば、アークスⅡのピクトのイラストは今、一番多く来るのでそれだけ競争率も高い。

とまぁ、ごちゃごちゃ書いたけど、一番重要なのは、なんと言っても『熱意』だな！

大阪府　優利伊さん

徳島県　ますぢんさん

岡山県　ティオスさん

千葉県　ZUKAさん

●RK早稲田ストーリー●

突然ですが今回は音楽ブースに新しく入った期待の新人、桜庭さんを紹介します。といっても歳は26（私よりも３歳年上)、音楽経験もかなり豊富で私にとっては非常に危険な人物でもあります。

ただいま私と一緒に「ARCUSII」の曲作りに入っています。ところがこれがスゴイ！何がスゴイって曲ができるまでの時間が異常に早いのです。私が必死になって１曲作る間に、桜庭さんは５、６曲余裕です。(ますます立場がない）その上キーボードさばきがパワフルで、周りにいる人はその音と迫力に圧倒されてしまいます。私なんかタバコをもくもくふかしながらマイペースで作っているので、プレッシャーをひしひしと感じているのですが、中々スピードが上がらないのはどうしてでしょうか？まあ私はO型マイペース人間なのでとてもついてはいけないですね。(別にそんなものは関係ないか・・・）

そうそう桜庭さんは９月の３日にめでたく意中の人とゴールインされました。(う、うらやましい・・・）しかも桜庭さんは結婚式のとき、自分の作った曲を入場に使ったそうです。それを聞いて私はとても感動してしまいました。私も結婚したときはそんなにくい演出をしたいな。でもよく考えたら私には相手がいない・・・（同い年の娘とは結婚したくないの！）あ～あ、かわいい娘から交際の申し込みがこないかなぁ。　（塩生）

新シナリオライター日記

秋深し、隣りの隣りはまた隣り、そのまた隣りは結局隣り（字余り）とくだらない話しはどこかへ放っておいて、秋です！食い物のおいしい季節です。こういう時にはちょっとグルメしてみたりしたいものです。とはいってもマンガにあるような「こ、これはこってりとした舌ざわりの中にとろけるようなウマ味とコク、それでいてしつこくなく・・・。」といったわざとらしさや、高級なものや珍しいものを使うといった贅沢なものではない素朴な味が私にはあうんでしょうね。

その素朴さのただよいか、はたまた日々の行動なのか、最近どうもみんなからオジン臭い、と言われてしまいまいっています。顔だけならPの方がふけて見えるはずなんですが・・・。(ちなみにPと私はタメ年）

確かに異常な趣味（演歌、ナツメロ、ゲームにアニメ）と極限まで固い身体（私はひざを曲げないと手が地に着かない）を客観的に見れば思わず納得してしまうのですが、それにしたって18の若造にオジンというのはちょっとないでしょうに・・・。これでも一応気にはしてるんですよ！

でも無理をして自分を抑えつけるのだけは良くないかな・・・なんて思ったりして。ま、これが自分の個性（異常に変だが）だと思えば、少しは気が楽だけど。でも本当は・・・もっと若さをほとばらせたいと切に願っていたりして。(タメ息）　（井上）

僕Pちゃん

10月になりました。時がたつのは早いもので、僕が入ってからもう半年です。受田さんから引き継いだこのコーナーもすっかりウルフゲーマーズの顔になりました？

最近は学生時代は懐かしく思えるようになり、ふと物思いにふけったりします。あの頃は硬式テニスクラブで死に物狂い（?）で練習に明け暮れ、帰ってくれば２時３時までパソコンいじり、当然次の日の授業中は居眠りでこっぴどく叱られ・・・。そんな毎日だったような気がします。

それはさておき学生といえば試験というモンスターがいたわけですが、今の僕にもそれ以上に強大なモンスターが待っています。それは〔普通免許学科試験〕という巨大で醜悪な奴です。僕はこいつに戦いを挑もうとするのですが、悲しいことに戦う前に敗れること早３回。その理由がどれも大間抜けで、情けないったらありゃしません。

１回目は住民票を忘れ、２回目は寝坊、３回目は電車の時間の勘違い・・・。これじゃただの馬鹿ですね。今度こそはと思いつつも暇が全くないし、どうやら今年中には取れないような気がします。

そうそうこの間このコーナー宛てに手紙が来ました。(COSMOSさんありがとう）コンピューターの基礎が分かればマシン語なんて簡単です。専門書などを読めばマスターできるでしょう。僕ですらなれたんだから。　（P）

のんきな ふたり

乙女のつれづれ

食欲の秋です。私は“あずきバー事件”で失った前歯が復活した今、好き嫌いもなく冬眠への準備を始めようとしています。でも乙女の秋は哀愁の時（陽炎の時代？）でもあるのです。小さな胸（浜さんがうなずく）がシクシクと痛み、無芸大食の私もスポーツランチがノドを通らなくなるのです。こんな秋のために誰か「口述筆記の可能ダイナブック型パソコンDO」なんてのを発明してくれないかなあ。

（OGA）

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿 7－5－25
西新宿木村ビルディング5F

新作情報！

エニックスが，生命進化という壮大なテーマに挑む超大作

「46億年物語・THE進化論」

地球ができてから46億年。そして，生命が誕生してから36億年……。

このゲームは，そんな気の遠くなるようなタイム・スケールを，一つのファンタジーとしてとらえ，35億年進化し続けてきた生命と，それを育んで来た地球が織りなす，壮大なドラマです。

原案，企画は，SF小説ファンなら御存知のSF大賞作家，川又千秋氏。音楽は，壮大なテーマにはこの人あり！！の，すぎやまこういち氏。他，強力なプロ集団によるスタッフが，ゲームの世界を盛り上げます。

さて，ゲームの中身ですが，副題が示すように『生物を進化させていくゲーム』です。

くわしい内容はまだ秘密ですが，進化できるキャラクターは200種類を越え，その進化系樹のパターンは，ウン十万通り？それも，自分の好きなタイプに進化させることができるのです。

しかし，生き続けるということはムズカシイ……。火山の噴火など，天変地異，環境の変化，襲いかかる外敵……と，まさにサバイバル！！

あなたは果して35億年無事生き抜いたとき，何に進化しているのでしょうか？

最近，オゾン層の破壊や，森林破壊，酸性雨など，地球の環境汚染が進んでいます。事態は決して楽観視できません。46億年かけてコツコツと生命を育んできた地球，そして生物達。

私達人類には，彼等をおびやかす権利があるのでしょうか。

このゲームを通じて，偉大な彼等に対してのメッセージを感じとってもらえたなら，成功だ，とスタッフ一同考えております。

機種はPC-98シリーズ。価格等は，まだ未定です。

＊詳しいことは，広告等で発表いたしますので，もう少し待って下さいネ！　ヨロシク，アンギャー！！
―エニックスのテラノザウルスより……―

エニックス展

え一今回は「ミスティー　ブルー」特集みたいになってしまいました。さっそくいってみましょう。

初投稿とのことですが，これからもイラスト送ってくださいね。
埼玉県・Star Fieldくん

兄弟合作のようですね。なかなかいいですよ。
宮城県・KAZ&須雷霧一威くん

女性ユーザーも期待してくれているようですね。
東京都・竜壊さん

先月紹介のミスティ　ぶるー。さっそくのイラストありがとう。
茨城県・YSNAGIくん

お手紙ください

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は，ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいにでませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート，4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性が大ですよ。

エニックス通信は，みなさんが作るページです。ボツを恐れずビシバシ送ってくださいね。

アルバイト募集

エニックスではアルバイトを募集しております。パソコン／ファミコン・ゲームが大好きっ！という女性。ゲームのデバックをしてくれるという男性。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

詳しくは，お電話でお問い合わせください。

☎03（366）4345
担当　矢作まで……。

編集後記

暑い暑いと言っているうちに，急に涼しくなってしまい，朝夕などは，寒いくらいですね。

まあ，考えてみれば，もう，10月真っ盛りですからあたりまえですよね。

過ごしやすい，この時期，おおいにゲームにいそしみましょう。

〈ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

いきなりトピックス!!

X68000 通信ソフト「た～みのる2」いよいよ発売! 価格17,800円+差額交換バージョンアップ・サービスのお知らせ

ってなわけで，元祖「た～みのる」に継ぎ，簡単操作により使い易く，更にグレードアップされた「た～みのる2」の発売に向けて準備が進められています。パソコン通信おたく（その名も御存じ「みのる」です）がそのまたパソコン通信ユーザーの身になって考え出した「た～みのる2」の誕生です。

そこで，発売と同時に，現在「た～みのる」をご使用の方には差額交換でバージョンアップ・サービスを行ないます。キャンペーン期間中に限り4,000円で，その後は5,000円とさせていただく予定です。手続きの御案内等は当社でシリアルNo含めユーザー登録の完了された方のみになります。まだパッケージの中に「愛用者カード」がある方は記入の上，お早目にお送りください。

こんな話をするとこれから買おうとしている方はどっちにするか迷っちゃうかしら？その点はご心配なく……SPSの社長はちゃんと考えて低価格でバージョンアップ・サービスを行なう予定でいるの。SPSえらい!SPSえらい!。どちらを買っても損はしません。ハイ。

とにかくいいソフトはメモリをくうのだ!この「た～みのる2」は，なっなっなんとプログラムが100KB以上あるといいます。う～んすごい……アドバイスとしては1MBでちょっときつかったかなという点がありました。この際思い切って2MBにしちゃうとフルに使いこなせていいかもしんない。それはあなたの腕しだい

X68K「Thunder-Blade」その後の行方……

開発状況がわからない？？ そうです，そうなんです……ぴろし氏は最近モニタの電源を入れていないのです。人目につかずひそかに実験的にしか電源を入れない。社長でさえたまにしか見せてもらえないといいます。やっとの思いで「ねぇ，見してやぁおぅ」と半強制的に見ることができたので報告したいと思います。

オヤ？STAGE3ですねこれは……下が海で崖の面とジャグルの面。それに迫ってくるのはトーテムポール？ 何だちゃんとできているんじゃないのョ。ヘッ？ まだあるの？ うわぁっ，ちょっとコレ本当にきれいだわ!! このてかり具合。モコモコとした雲の上にはみだした巨大な飛行機，3面目のボスのようですね。ジェット噴射もすぐついて最終面に突入かぁ？ とたずねたらえへっえへと力のない笑いをしてました。ところで聞いちゃいけないけどついつい気になる「SUPER HANG-ON」とどちらが先か？ 先，後の問題じゃないけど，これは難しい……主任をはさみ両側で

ぴろし「先に終わって駄目だかんねぇ」

ans「そっちこそぉ」

と言い合ってました。何から何まですべて1人でこなしてる彼らですけど，それぞれの担当（プログラマ）がいれば時間もかからないのかもしれない。でも「1人だからこそ気楽にできる。」といつだったか言ってました。だけど対抗意識はギンギン燃やしてるようですね。

それにしても，あたしの「勘」からいくと2人とも同じ時期くらいに「完成」のような気がするなぁ。そうなったら大変よねぇ。心待ちにしている皆さん，無駄遣いをしないで今のうちから貯金しておいたほうがいいかもよぉ？？

それでは今月も「お葉書あ～りがぁとなあい」のコーナーといきますか!!

いつのまにやらユーザー登録の葉書よりイラストやお手紙が多くなってしまったこの頃。いつも目の届くところに置いてるので社員はみんな見ていますョ。すっげぇものとか，ハットしたり痛いとこつかれてるぅとか色々です。結構みんな見てるのねぇと驚いてます。要望や希望などできる範囲でやっていきたいと思いますので応援それにお葉書，手紙待ってますのでよろしくね!!

"髪は女の命"キューティクルつやつや。うらやましいな。
高知県香美郡・ESTINA♨みーや

今，プログラムのお兄さんがゲーセンまで行って燃えてるのがコレ。ワルキューレちゃん♥サンドラちゃんもいいよね。
岐阜県海津郡・Blue☆Rod

合言葉は"ネメシス"…ん？ ちょっと期待していいかもしんない。
新潟県村上市・かみひとし

女神イシター。ちょっと今までにない作品ですね。
埼玉県戸田市・Shin"将軍"くん

くりくりおめめのKIちゃん。あっこお気に入りの作品です。
埼玉県所沢市・安福昭浩

Thunderちゃん，発売までもう少々お待ちを……。
神奈川県横須賀市・西島淳一

主任さん，ご推薦作品。
北海道札幌市／長野県松本市・笛龍&あおい

☆☆SPS-NET情報局☆☆

SPS-NET アクセス回数「15万人突破!!」とどでかくかいてしまいましたが……昭和61年9月の開設からまる3年目にして達成した数となります。ちなみに福島市内の人口が30万人といいますから。その半分のアクセスがあったことになります。どひゃっ!! 15万人目はなんの特典がつくのかしら？ エッ……そうなの？ 15万人のアクセスがあればNETの内容だってつまっているはず。開設してから1,000以上のPDSがあるそうです。今ではPDSされている殆どがX68000のオリジナルと聞きました。ゲームに音楽に多種多彩。のぞいて損はありません。これからも20万，30万，SPS-NETは永遠に不滅です。会員になりたい方は72円切手を同封の上，PASS，ペンネーム，住所，氏名，年齢，TEL，職業，システム構成，自己紹介を書いてSPS-NET係り迄お申し込み下さい。

じゃぁ，またお会いしましょう さよならっ，さよならっ，さよならっ。

パラピン原田様ファンのあっこでした。

ART & TECHNOLOGY
Artec Trend

ARTEC アーテックcorp. 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F TELEPHONE 03-904-0440

出るぞー！まじにダークレイスが，発売されるぞー！

小説「自航惑星ガデュリン(1)」神々の巫子たち 角川書店スニーカー文庫で，絶賛発売中

ディガンの魔石で登場した，あのタオ・ホーが，ルトファが，新たなストーリーを得て動きだした。

ガデュリン計画とはなにか？

ディガンの魔石ではわからなかったガデュリンの世界の細部までが，ここに完全に再現された。11月発売予定のビデオアニメ版ガデュリン，そして来春発売予定のガデュリン2へ，多彩な文字表現をかりて巨大なガデュリン世界を構築する！

小説版ガデュリンは，今後もシリーズ化されて発売される予定になっています。

ガデュリンの世界を語るには，この本なくしてはどうにもなりません。ゲームとちがった，新たなる感動をぞんぶんに味わってください。

イラスト・コーナー

広島県・高野澪

宮城県・KAz

神奈川県・LOHENGRIN

埼玉県・富田薫

茨城県しるふぁ

Q&Aコーナー

Q なぜ，イラストがボツに……

（宮崎県：西野久美さん）

（その他，多数の方々）

A それはですね，編集者の気分しだいなんですよ（うそうそ）。めげずに何度も投稿していれば，絵のレベルも上がるし，そのうち必ず掲載されます。ちなみに掲載に関する判断基準は，けっしてうまさだけではありません。

なにか訴えるものがあるもの，心に響くものが，採用される傾向にあります。

もちろん，ゲームの登場人物なんかとか，ゲームの一場面とかは，制作者からの強い指示で掲載されてしまうことがあります。その点，こんどの小説なんかは良い題材じゃないかな？米田仁士氏にまけないイラストを待ってるよ。

Q ミネサガのゲーム・システムは，変えないでほしい。（埼玉：迫野　仁さん）

A ミネサガ1で良かったところは，ほとんどそのまま残してありますが，バトル・モードだけは，山口の独断でニューバージョンになってしまいました。

でもミネサガ2も山口みずからデザインしたんだから，きっと面白いですよ。

Q ダークレイスを88VAに！

（名称不明様）

A できないとはいいません。でも，プログラマの人数がたりないんです（キッパリ）。

だれか移植してくれないかなあ。ほんとに制作者不足には泣かされます。アルバイトとか契約社員という形で，地方の人でも一括請負だったら可能だと思うんだけど。移植だったら，オリジナルのソースリストがあるんだから，なんとかできるんじゃないかな。

あとがき

年末予定のPC88のゲームは，仮題ですが「バルバトゥスの魔女」という題名だそうです。マニアックな部分を極力なくし，初めてRPGをあそぶ人にも楽しめるものに仕上げるそうですよ。

それから，とっときの秘密情報！

なんと，このゲームのグラフィックには，あの山根ともお氏が参加しているそうなんです。知ってますよね？

某超ヒットARPGのグラフィックをてがけた天才ですよ。え？あんまり言うなって？なんで……なになに，作品を見てもらえばすぐにわかる。そうですか，すごい自信やなあ。

The inside affair of SACOM 26

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-7609

★ペルッコラブリ・クルクルリンクルのマサ斉藤ですのぉ。いやぁ，すっかり秋めいてきましたね。涼しい秋の夜は徹夜ゲームに限る／これぞ人生最高の幸せ!?

新作情報ナリナリナーリ

★まんず，X68K専用バリバリの3Dシューティング，「メタルサイト」ですが，こちらは年末発売です。製作の方は順調で，年末には必ずや店頭にズラッと並ぶことでしょう。ちなみにこの「メタルサイト」は画面の3分の1ほどの面積を持つ巨大キャラクターが，何の苦もなくチョロチョロと動いてしまう恐ろしいゲーム。プログラマの森君にその辺の技を尋ねたところ「そりゃ，酵素パワーですよ」と，胸をはってたので，みんな期待してくれよな！

そんで，「38万キロの虚空」ですが，こちらはFM-TOWNSと98に移植中です。両者とも，ゲーム内容はX68Kとほぼ同じですが，オープニングと，エンディング等はガラリと変わる予定です。

で，最後に毎回お伝えしてます，X68Kのアーケード移植版ですが，今月のヒントはこれだ!!（ちなみに，先月の正解者8名・賞品ナシ）

画廊「マサ」

★うひょー，今月はイラストが少なかったんだよぉぉ，少なかったんだよぉぉ（FM-TOWNSのTV-CM風。以下，ペルシャ風）。ちなみに，今回は合作特集ですのぉ。

「ほずみたかあき&高野ふみお」
（評）新手の合作ですのぉ。常連さん以外の人もガンバルですのぉ。

「WAKAME&みい」
（評）WAKAMEさん，イラストはとってもいいんだけど，表裏の区別がよくわからないですのぉ。ちなみに，べつのイラストの裏のオマケのカラーイラストが，ボカァ好きだなぁ

「夢幻龍&ハーフドラゴン」
（評）無名な二人の合作も，おおいに結構ですのぉ。なかなか気合い入ってるですのぉ。

藤井悠と百石奈緒の大福レポート

サコム・ベストBGM集Vol.1　売り切れました／

なんと／あの「サコム・ベストBGM集」が，売り切れました。ちなみに収録曲は，プロヴィデンス，幽霊君，ソフトでハードな物語，EVOLUTION，ユーフォリーから，合計約20曲。しかも，なんと豪華自筆楽譜付き！　これは買いでっせぇ！　値段は，消費税，送料込みで，なんと2,000円ポッキリ！　安い！　そんでもって，今から追加生産するんで1か月ほど時間がかかります。申し込み方法は，現金書留で2,000円同封の上，下記の所まで。

〒130
東京都墨田区両国4-38-16両国桜井ビル4F
㈱システムサコム
「マサ斉藤のミュージックテープが欲しいですのぉ」係

…もちろん，イラストが載った人にはタダでプレゼントするから，ご安心。
いやー，サコムって本当にわーのわーのですのぉ

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052―773―7770

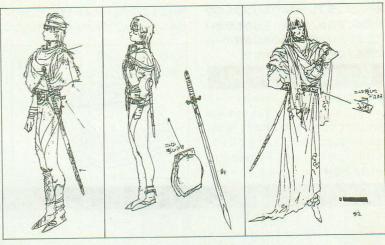
どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかぱです。

現在，T&ESOFT開発部・第一開発室において，開発が急ピッチで進められているのが，新作RPG『ルーンワース《黒衣の貴公子》』です。

この『ルーンワース《黒衣の貴公子》』は，大ヒット作品となった『ハイドライド』に続くRPGの新シリーズで，かつて『ハイドライドX』などという名称で世間を騒がせたソフトの実体が，じつはコレだったりするわけですねーっ。

ま，詳しいゲーム内容は，次号までのお楽しみ！………としておきますが，とりあえず今月は，キャラクターの設定資料を掲載します。イラストのハガキを描く時の参考にしてくださいね。

いちおう来月は，『ルーンワース』特集を予定しているので，『ルーンワース』に関するイラストおよびお便りのハガキをお待ちしていまーす。

最近，イラストばかりで，お便りが少ないのでさみしいよう～。

『甘いっ，おしりだけ大きくてもしょーがないのだ。でも,そそる！』
千葉県 ライト・スター

『お願いだから，難しいペンネームはやめて欲しいなあ』
静岡県 え・あかね

『ホッペの赤いミリムが可愛いね』
愛知県 SITOME

『ぐおおおっ，迫力だあああっ』
広島県 高野みお

『う～ん，かわゆい，かわゆい』
千葉県 ZUKA

『うぎゃあ～っ，なんか怖いぞお』
兵庫県 委員長のM

『いかにもフェアリーランドって感じね』
新潟県 皇帝龍

『ルイカが，い，いろっぺ～～～!!』
北海道 高橋 千尋

▼イラストやお便りの宛先

〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&ESOFT Tプレ番外編係

今月掲載した以外のキャラクター設定資料が欲しい人は，現在発行中のT&Eマガジン23号のをどーぞっ！

それでも物足りない人は，その次の24号(11月末発行予定)の『ルーンワース』大特集を期待してね。

このT&Eマガジンというのは，年に4回発行される（はずの）T&ESOFTの専門情報誌で，T&ESOFTユーザーズクラブに入会すれば無料で手に入れることが可能です。

もちろん会員以外の方でも，送料200円分の切手を同封の上，下記住所宛にお送り下されば最新号をお送りします（なお，ハガキでのお申し込みはご遠慮ください）。

▼T&Eマガジン購読申し込みの宛先

〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&ESOFT Tマガ希望係

☆

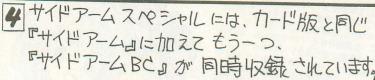
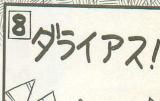
………と，ここでお知らせがあります。

9月29日(金)に発売が予定されていた『遥かなるオーガスタ』ですが，事情により発売日が10月20日（金）に延期となってしまいました。ごめんなさい！

ゴルフ通のお父さんもうならせる，この『遥かなるオーガスタ』は，PC-9801Vシリーズ，PC-286/386シリーズに対応。標準価格は，5インチ,3.5インチともに12,800円(税抜き）です。よろしくね。

AVENUE TIME

NECアベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麴町2-14-2

3
と、ゆーわけで、
今回はCD・ROM²版
サイドアームスペシャル
の話です。

はみんぐばぁど そふと らんど

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト　〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

教えてあげやうコーナー Terazzoってなに？編

Q．Terazzoってなに？
A．SPRITE EDITOR PRO68K のことだよ
Q．SPRITE EDITOR PRO68Kってなに？
A．Terazzoのことだよ。

―つづく―

というわけでSPRITE EDITOR PRO68K Terazzoとはχ68000用の低価格、高機能のスプライトエディタのことだよ。「メインエディタ」に加え、スプライトのアニメーション用の「SPエディタ」や、背景キャラクタをエディットするための「BGエディタ」、そのうえ実際の動きをシミュレートできる「トータルエディタ」などなど。書いてたらキリがないくらいたくさん機能を盛り込んで、スプライトエディタプロ68Kテラッツォは、標準価格が19,400円で好評発売中!!

SPACE of "でざいな・あんくん"！

こんにちはっ！「ベーマガ」愛読者のみなさん、お元気でしょうか？　前回同様、このスペースは"でざいな・あんくん"が担当してまっす。
そろそろ、秋も深まり、衣替えの季節になっちゃったけど、"秋"、"10月"といえばSPORTSの季節ではないかっ！　みんなはSPORTSに励んでいるかな?!
"でざいな・あんくん"は、と一ってもSPORTS大好き人間なんです。だから、もっちろん遊びまわっています。みんなもパソコンばっかりにかじり付いてないで、たまには外で思いっきり遊ぼうねっ！
パソコンはもちろん好きだけど、外で遊んだり、SPORTSするのも大好きっていう元気な少年少女ユーザーのお手紙ほしーの！パソコンのことや励ましのお便りとかなんでもいいから、お手紙ちょうだいなっ!!!
で、今回紹介する「Terazzo」は、何を隠そう(何を隠すんだろう?)スプライト・エディタなんです。(何にも隠してないな)私達デザイナーが画面グラフィックなんか描くときに使うエディタなんだけど、自分でゲームなんかを作っちゃってる"X68000"ユーザーのみなさんには、心強い味方になるんぢゃないでせうか?!
最近は「同人ソフト」とかで個人でもソフトを作る人が多いみたいですね。中にはソフトハウス顔負けの作品があったりするんで、びっくりものなんだけど、そんな方々には、「本当に役立つ代物」ではないかな??
機能的にもスプライトだけではなく、バックグラウンドのエディットもできたり、スプライトのアニメーションテストもできるんだよ。
と、いうわけで
「Terazzo」を、よろしくねっ!!

▼北海道・神崎あや ちゃん

ヘヴィメタ・河内 Side

だあぁ！１ケ月のごぶさたでしたね。おひさしぶりぶりですのヘヴィメタ河内です。みなさん…そう、あなたです。あなたは知らないかも知れませんが、私はそんなこと知ったこっちゃないんですよ。こんな私はあなたに何かを伝えたいのですが、何のことだか忘れてしまったので話題を変えましょう。
はてさて困った。ネタが無いぜぇ。あわゎ。そうだっ！思いだした。私ことヘヴィメタ河内♂24は、何年いやいや十何年ぶりに長髪をやめてしまいます。早い話が、社内で一番長い髪を切ってしまうのです。この号が出るとき、よーするに、今これを書いてる……ああこんがらがった脳みそがややこしい……。
とにかく、私ことヘヴィメタ河内♂24は、10月1日をもってその長髪とおさらばして、ハイパー河内となってよみがえったのです!!　ぐらっちぇぐらっちぇ。
ちなみに、ハイパー河内の「ハイパー」は「ハイ・パー」と書くのが正しいのですよ。名付け親は知っている人しか知らないけど、知らない人は本当に知らない「崖見鱈好子」(がけみたらスーこ)さんです。今笑ったあなたは、ハミングバードソフト関係の人です。ね、そうでしょう？白状しなさい！
あぁ、このコーナーはあと何回続くのでしょうか？もっと大きな字で書けばよかったとか空白行を挿入したらよかったとか後悔はしてないけど、私事だけで800字もうめてしまうのは、あまり良くないことではないかと、ちょっとだけ「会社の人」になってしまった私ことヘヴィメタ河内あらためハイパー河内。ぐらっちぇぐらっちぇ。
ハミングバードソフトの開発チーム（平均年令21くらい）と合コンしたいと思っている女の子のグループが居たら手紙ください。返事あげます。(うそ)

byハイパー河内

片隅のコーナー

ハミングバードソフトランドも２回目となり、「でざいな・あんくん」「ヘヴィメタ・河内」がどんな人間か、だいたいわかってきたようですね。この他にもユニークでアブナイ人材が多数揃っておりますので、おいおい紹介していきますからね。〈小判〉

ユーザーズ・テレホン　☎大阪06-315-8255
月～金曜日の午後1時半～6時の間は、スタッフがお問い合せに何でもお答えします。その他の時間や休みの日には、回るよ回るよテープが回る。

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局

ファミスタ発売日決定!!

11月22日（水）MSX2/MSX2＋用ソフト「プロ野球ファミリースタジアムーペナントレースー」が発売されます。大変長ーくお待たせいたしましたこと深くお詫びいたします。

ゲーム内容の紹介は，誌上にて細かくご紹介させていただいていますので，ここでは省略させていただきます。

と，いうことで今回も元気にナムコット情報局をスタートします。

MSX情報

「ドラスピ」の開発も順調，「ワルキューレ」も進行中。そして「ファミスタ」も発売日決定と，なんとかMSXの部隊もがんばっていますが，これもみなさまのおかげです。ゴメンドーかけます！！

さて，新ソフトとして今，ナムコココミュニティーディスクマガジン「ディスクNG(エヌジー)」を制作中です。内容は，今まで発売した，MSX（ROM版）のソフト5タイトルと，オリジナル・ゲーム1タイトルです。

搭載ゲームは「ボスコニアン」，「ギャラガ」，「タンクバタリアン」，「キング&バルーン」，「ワープ&ワープ」そしてNEWゲーム「XVM」（仮称）です。
メディアはディスク1枚，予定価格は5,000円以下です。ご期待ください。

ナムコファン必携のソフトですよ。なぜならば，ある秘密（特典）が，このソフトには入っています。それは，先月号で少しお話した「ナムコパソコンユーザーズクラブ」（仮称）と関係があります。詳細は近々発表します。もちろんこのソフトは，シリーズ化を考えていますので，タイトルがNGなのですよ。ナムコファンならわかりますよね。

それから，先月号で紹介した横スクロールのシューティング・ゲームのタイトルは，「BARUNBA(バルンバ)」です。だれかな？「SKYKID」と思ったのは？

そして「センターコート」と「カーレース」（仮称）も悪戦苦闘しながら，開発進行中です。

PCエンジン，ファミコン情報

PCエンジンの開発も順調です。「源平討魔伝」そして「スプラッターハウス」，「バルンバ」などが続いて登場の予定です。

ファミコンは来春超大作RPGが登場します。タイトルを発表できないのが残念ですが，カンベンしてください。

未来を考えるコーナー

今回から始まった新コーナー。第一弾は，先月号で募集した「未来のパソコン」です。たくさんの応募をいただきありがとうございました。

未来のパソコンに共通する意見として，多機能，小型，通信などがありました。そこでこれが未来のパソコンだという提案，機能を列記してみます。

①キーボードの廃止。入力はマウス，音声など。
②ディスプレイは液晶。つまりラップトップ型で，カラー・ハイビジョン。
③通信機能搭載。
④互換性を持つ。
⑤HA（ホーム・オートメーション）との連結。
⑥超小型の端末装置(時計くらいの大きさ)にする。
⑦音声を含む音関係の充実。
⑧かっこいいデザイン（ソニーがデザインするとGOOD)。
⑨価格，維持費を含めて安いこと。

どうです？なんとなく実現できそうに思いませんか。もちろん，おもしろいソフトの充実を忘れることはできませんね。

でも，みなさんが，けっこう現実的なのにはビックリしました。もっと夢のような意見がたくさんでてくると考えていたのですが，結果はごらんのとおり。

きっと今のパソコンに対する，切実な思いがこうした意見に反映されているのでしょう。

それでは次回のテーマを発表しましょう。テーマは「未来のパソコン通信」です。

第一部は，現状のパソコン通信に対する不満や意見，批判などを列記したいと思います。

第二部では，今後のパソコン通信に対する要望，期待，提案など「こんなパソコン通信ならぜひやってみたい」というようなものを考えてみたいと思います。

みなさんのご意見をお待ちしています。ドシドシご応募ください。

宛先：〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
㈱ナムコ　ナムコット事業課
「河野光のベーマガ係」

神奈川県横浜市・OIP

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。

(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801LX5C	538,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-9801RL／2	530,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-98XL$_2$	448,000円	有	無	無	有	4		(株)SRGスタンバイ
PC-9801LS2	400,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	(株)OAシステムプラザ横浜店
PC-98XL2	398,000円	有	無	無	有	4		(株)SRGスタンバイ東京店
PC-9801LX4	398,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-9801LS2	376,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-9801RA2	327,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-9801ES2	318,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-9801LX2	318,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-9801RA2	298,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801XL／4	280,000円	有	有	有	有	5	ハードディスク内臓,新同	(株)ユーバース
PC-9801VX41	268,000円	有	有	有	有	5		コナン仙台店
PC-9801XL／4	268,000円	有	有	無	有	4	1台のみ	(株)OAシステムプラザ福岡店
PC-9801XL／2	268,000円	有	無	無	有	4	マニアル一部なし	フレックス四日市
PC-9801UX41	259,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-9801LV22	258,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-9801EX2	250,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801VX4	245,000円	有	無	無	有	5		NECシステムプラザFORNEXT
PC-9801VX41	245,000円	有	無	無	有	5		NECシステムプラザFORNEXT
PC-9801EX2	237,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-9801VX21	235,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801VM4	230,000円	有	無	無	有	4	640KB	NECシステムプラザFORNEXT
PC-9801RX2	228,000円	有	有	有	有	4		コナン仙台店
PC-9801XL／2	228,000円	有	有	無	有	4	1台のみ	(株)OAシステムプラザ福岡店
PC-9801VX21	228,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
PC-9801RX2	226,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース
PC-9801VM4	225,000円	有	有	無	有	3	中古,3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-9801RX2	223,000円	有	有	有	有	5	新品同様	聖和ライフサービス
PC-9801EX2	220,000円	有	無	有	有	5		システム２１
PC-9801CV21	218,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
PC-9801LV22	210,000円	有	無	有	有	5		システム２１
PC-9801VX21	210,000円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801VX21	208,000円	有	無	有	有	4		システム２１
PC-9801VX2	200,000円	有	無	無	有	4		NECシステムプラザFORNEXT
PC-9801VX21	200,000円	有	無	有	有	5		(株)ユーバース
PC-9801VX21	198,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801VM11	195,000円	有	有	有	有	4		(株)サンマックス
PC-98DO	193,000円	有	有	有	有	5		ビデオインタニガキ
PC-9801VM21	190,000円	有	無	無	有	4		NECシステムプラザFORNEXT
PC-9801VM11	190,000円	有	有	有	有	5		NECシステムプラザFORNEXT
PC-9801LV21	190,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-9801VM2	188,000円	有	無	無	有	4		(株)SRGスタンバイ東京店
PC-9801VM2	188,000円	有	無	無	有	4	メモリー640KB増設済	(株)マイコンランド
PC-9801VM21	185,000円	有	無	有	有	4		(株)OAシステムプラザ広島店
PC-9801VX21	185,000円	有	無	有	有	4		システム２１
PC-9801VM21	185,000円	有	有	有	有	5	中古,3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-9801VM2	185,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機(株)
PC-9801VX01	180,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801DO	175,000円	有	有	有	有	5	限定	(株)サンマックス
PC-9801VM2	170,000円	有	無	無	有	5		メディア旭川
PC-9801LV21	169,000円	有	無	無	有	4		(株)SRGスタンバイ
PC-9801VM2	168,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	(株)OAシステムプラザ京都店
PC-9801VM2	168,000円	有	無	有	有	3		(株)OAシステムプラザ広島店
PC-9801LV2	168,000円	有	有	有	有	3		サンエコー
PC-9801VM21	167,000円	有	有	有	有	4		ビデオインタニガキ
PC-9801VM2	160,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801VM2	159,000円	有	有	有	有	4		ダイナックス
PC-9801VM2	159,000円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-9801UV11	158,000円	有	有	有	有	4		コナン仙台店
PC-9801VM2	158,000円	有	有	有	有	4		サンエコー
PC-9801LV21	155,000円	有	無	有	有	4		(株)マイコンランド
PC-9801CV21	150,000円	有	有	有	有	5	クレジット不可	(株)ヴェックスあざみ野店
PC-9801UV2	150,000円	有	無	有	有	4	640KB	NECシステムプラザFORNEXT
PC-9801LV21	150,000円	有	有	無	有	4		(株)OAシステムプラザ福岡店
PC-9801VF2	150,000円	有	無	無	有	5	VM同等改造済	メディア旭川
PC-9801UV2	138,000円	有	有	有	有	4		サンエコー
PC-9801M2	120,000円	有	有	有	有	3		(株)サンマックス
PC-9801M2	108,000円	有	無	無	有	3		コナン仙台店
PC-9801M2	108,000円	有	無	無	無	3		(有) リードコナン
PC-9801U	99,800円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801M2	89,000円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-9801VF2	88,000円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-9801LT	85,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機(株)
PC-9801F2	73,000円	有	無	無	有	3		サンエコー
PC-9801F2	68,000円	有	無	無	有	3	得ディスプレイセット¥99,800,6ケ月保証	(株)パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	65,000円	有	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801U2	64,000円	有	有	無	有	3		(株)サンマックス

PC-9801F2	60,000円	有	無	無	有	3	RAM256K	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801(漢ROM付)	35,000円	無	無	無	有	3	RAM256K	フューチャーランド北本
PC-9801	20,000円	有	無	無	有	2	漢字ROM付	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801	10,000円	有	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-88VA3	228,000円	有	有	有	有	4		コナン仙台店
PC-88VA2	160,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-8801VA2	148,000円	有	有	有	有	4	限定	㈱サンマックス
PC-88VA	138,000円	有	無	有	有	4	サウンドボード付	㈱ノジマ電気
PC-88VA	128,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FE	120,000円	有	有	有	有	5	PC-KD852付,展示機	マイコンショップパートナー
PC-8801MA	105,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801MA2	105,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ
PC-88VA	99,000円	有	無	有	有	4		(有)マイクロアーツ
PC-8801VA	98,000円	有	有	有	有	4	限定	㈱サンマックス
PC-8801MA2	98,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-8801MH	90,000円	有	無	有	有	4		㈱ノジマ電気
PC-8801MA	88,000円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ
PC-8801MA	86,000円	有	無	有	有	4		(有)マイクロアーツ
PC-8801MA	85,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801MH	85,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801MH	83,800円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-8801FA	83,000円	有	無	有	有	4		(有)マイクロアーツ
PC-8801FA	80,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801FR	79,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-8801FE	79,800円	有	無	無	有	4	ビデオ出力可	(有)マイクロアーツ
PC-8801 II TR	78,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FE	78,000円	有	有	有	有	4	サウンドボードII付	フレックス四日市
PC-8801MH	78,000円	有	無	有	有	4		(有)マイクロアーツ
PC-8801MH	75,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801FH/30	75,000円	有	無	無	有	3	得4050字ディスプレイセット¥119,000,6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801 II MR	75,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FH/30	74,000円	有	無	有	有	4		(有)マイクロアーツ
PC-8801MH	70,000円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801FA	70,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-8801MH	70,000円	有	無	有	有	5		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801FH30	69,800円	有	無	無	有	4		㈱マイコンランド
PC-8801MR	69,800円	有	無	無	有	3		(有)マイクロアーツ
PC-8801FH/30	69,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801 II SR/30	68,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FH/30	68,000円	有	無	有	有	4	マニアル一部なし	フレックス四日市
PC-8801FH/30	65,000円	有	無	有	有	4	2台	NECシステムプラザFORNEXT
PC-8801FR/30	65,000円	有	無	有	有	4	2台	NECシステムプラザFORNEXT
PC-8801FE	65,000円	有	有	有	有	4	中古,3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-8801FH-30	65,000円	有	無	有	有	4		㈱ノジマ電気
PC-8801 II FR/30	65,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801SR	60,000円	有	無	無	有	3	消費税なし,運賃着払い	益田パソコンランド
PC-8801MR	60,000円	有	無	有	有	3		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801SR/30	59,800円	有	無	無	有	3		(有)マイクロアーツ
PC-8801FR/30	59,800円	有	無	無	有	3	88人気機種	(有)マイクロアーツ
PC-8801FH/20	59,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801FR30	58,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801FR/30	58,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-8801FR/30	58,000円	有	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-8801SR/30	55,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気
PC-8801SR/30	53,800円	有	無	無	有	3		コナン仙台店
PC-8801FR/30	49,800円	有	無	無	有	3		コナン仙台店
PC-8801mk II/30	38,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気
PC-8801mk II/30	38,000円	有	無	有	有	3		FM-LAB釧路
PC-8801mk II/30	31,000円	有	無	無	有	3		(有)マイクロアーツ
PC-8801mk II/20	25,000円	有	無	無	無	3		FM-LAB釧路
PC-8801mk II M30	25,000円	無	無	有	有	3		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801mk II/30	19,800円	有	無	無	有	3		(有)石田電器
PC-8801	9,800円	有	無	無	無	2	JOYスティック+データレコーダー	パソコンショップコムライン
PC-8001 II SR	13,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-6601	28,000円	有	無	有	有	3	1ドライブタイプ	(有)マイクロアーツ
PC-6001mk II SR	7,000円	有	無	無	有	3		コムイン浜松店
システム20	25,000円	有	無	無	有	3	オフコンCRT,プリンター・ソフト付	フューチャーランド北本

IBM

JX3+ディスプレー	75,000円	有	無	有	有	5		ICランドキタジマ

APPLE

Mac II cx 2MB/1FD	590,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
Mac II 2MB/1FD	513,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
Mac SE 2MB/2FD	388,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
Mac Plus 2MB	288,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

EPSON

PC-386-STD	430,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-386LS-H20	400,000円	有	有	有	有	5	開梱図	㈱マイコンランド
PC-386LS-STD	398,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286LS-STD	338,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286VS-STD	288,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱メルバ
PC-286LS-STD	270,000円	有	無	有	有	4		システム21
PC-286VS-STD	235,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286VS-STD	219,000円	有	有	有	有	5		コナン仙台店
PC286VF-STD	198,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286US	178,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286LE-STD	239,000円	有	有	有	有	5	新古品	パソコンショップコムライン
PC-286VS	238,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286V-H20	228,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-286US-STD	198,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱メルバ
PC-286LE-STD	198,000円	有	有	有	有	5		(有)石田電器
PC-286LE	198,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VF	188,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286L-STD(N)	174,000円	有	有	有	有	5	新品,在庫多少有	㈱ノジマ電気
PC-286V-STD	170,000円	有	有	有	有	3	中古,3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-286L-STD-N	169,000円	有	有	有	有	5		(有)石田電器
PC-286V	168,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-286VE	160,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286US-STD	150,000円	有	無	有	有	4		システム21

カシオ

FP-1100	8,000円	有	無	無	有	2		コムイン浜松店
MX-10	3,000円	無	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店

三洋

PHC-70FO	46,000円	有	無	有	有	4	ソフト付,限定	㈱サンマックス
PHC-23	13,000円	有	無	無	有	4	MSX2(本体)	(有)マイクロアーツ

SHARP

X68000EXPERT-HD	340,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000PRO-HD	298,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000ACE-HD	290,000円	有	有	有	有	5	CZ-603D-BK付	(有)石田電器
X68000	269,000円	有	無	有	有	4	611C+601D	(有)マイクロアーツ
X68000ACE-HD	265,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
X68000EXPERT	260,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000 ACE-HD	259,800円	有	有	有	有	5	新品,在庫多少有	㈱ノジマ電気
X68000ACE-HD	248,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
X68000	239,000円	有	無	有	有	3	600C+600D	(有)マイクロアーツ
X68000PRO	230,000円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ福岡店
X68000ACE-HD	228,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱OAシステムプラザ横浜店
X68000ACE-HD	218,000円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ京都店
X68000PRO	218,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000ACE-HD	218,000円	有	有	有	有	4	5台限り	OAシステムプラザ名古屋店
X68000PRO	195,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
X68000PRO	190,000円	有	有	有	有	5		システム21
X68000	185,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
X68000	180,000円	有	有	有	有	4		システム21
X1turboZ III	115,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱OAシステムプラザ横浜店
X1turboZ III	100,000円	有	有	無	有	5	限定	㈱サンマックス
X1turboZ II	89,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X1turboZ	69,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ京都店
X1turboZ	68,000円	有	無	無	有	3	中古,3ケ月保証	コムイン浜松店
X1turboZ	65,000円	有	無	無	有	5		メディア旭川
X1turboZ	60,000円	有	無	有	有	3		システム21
X1turbo III	59,500円	有	無	無	有	4		(有)マイクロアーツ
X1turbo II	49,800円	有	無	有	有	3		㈱サンマックス
X1twin	48,000円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜店
X1turbo/40	48,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
X1turbo/30	47,000円	有	無	有	有	3		(有)マイクロアーツ
X1turbo/40	40,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
X1twin	38,000円	有	無	有	有	4	PCエンジン付	(有)マイクロアーツ
X1turbo/30	35,000円	有	有	無	有	3	一部なし	㈱サンマックス
X1G/30	29,800円	有	有	有	有	5	RFコンバータ付	㈱SRGスタンバイ
X1G/30	28,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
X1G/30	24,800円	有	有	有	有	5	新品同様品	OAシステムプラザ名古屋店
X1G/30	23,000円	有	無	無	有	3	ビデオ出力可	(有)マイクロアーツ
X1G/30	18,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店

X1G／30	18,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
X1G	15,000円	有	有	無	有	3	中古,3ケ月保証	コムイン浜松店
X1F	12,800円	無	無	無	無	3	X1F	マイコンショップアイザワ
X1F／10	9,800円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ福岡店
X1F	9,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
X1G／10	6,980円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ福岡店
CZ803CRX1cs	5,800円	有	無	有	無			FM－LAB釧路
CZ800CSX1	5,800円	有	無	有	無	3		FM－LAB釧路

SONY

HB-F900	54,000円	有	無	有	有	4	2ドライブMSX2	(有) マイクロアーツ
SMC-777	30,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
HB-F1XD	23,000円	無	無	有	有	3	MSX2	(有) マイクロアーツ
HB-F1Ⅱ	10,000円	無	無	無	有	3	MSX2	(有) マイクロアーツ

東芝

J-3100GT021	270,000円	有	無	無	有	4	20メガハードディスク内蔵	㈱SRGスタンバイ
J-3100SL011	175,000円	有	無	無	有	4	10メガハードディスク内蔵	㈱SRGスタンバイ
PASOPIA7	3,000円	無	無	無	無	2		九十九電機㈱

松下

FS-A1WX	44,500円	有	有	有	有	5		聖和ライフサービス
FS-A1mkⅡ	13,000円	無	無	無	有	3	MSX2	(有) マイクロアーツ
FS-A1mkⅡ	7,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FS-A1	5,000円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店

日立

MB6891+MP-3540	35,000円	有	無	無	有	4		ICランドキタジマ
ベーシックマスターL3	20,000円	有	有	有	有	5	MB-6891	イヨ電子㈱

富士通

FMTOWNS-2	380,000円	有	有	有	有	5	モデル2SET	FM－LAB釧路
FM-TOWNS-2セット	379,000円	有	有	有	有	5	未使用品	聖和ライフサービス
FMTOWNS-2セット	350,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
FMTOWNS-1	330,000円	有	有	有	有	5	モデル1SET	FM－LAB釧路
FMTOWNS-2S	298,000円	有	有	有	有	5	キーボード別	㈱ユーバース
FMR60HD	260,000円	有	有	有	有	5		FM－LAB釧路
FMTOWNS-1S	253,000円	有	有	有	有	5	キーボード別	㈱ユーバース
FMTOWNSMODEL2セット	250,000円	有	無	有	有	5	タウンズフルセット	システム21
FM-Towns2	238,000円	有	無	有	有	4	ディスプレイ,キーボードセット	OAシステムプラザ名古屋店
FMR-30FD	98,000円	有	無	有	有	5		ICランドキタジマ
FM77AV20	90,000円	有	無	有	有		ビデオデジタイズカード付,ソフト2本,FM-TV152付	パソコンランド事業㈱
FM77AV40SX	85,000円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FM77AV40SX	78,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB25321	75,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM16β	59,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
FM-77AV40EX	55,000円	有	有	無	有	4	中古,3ケ月保証	コムイン浜松店
FM77AV20EX	54,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
FM77AV40	54,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
FM77AV40EX	50,000円	有	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FM-77AV40	49,800円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
FM-11AD+1FD	49,800円	有	無	無	有	4	マニュアル多少欠品	㈱SRGスタンバイ東京店
FM77AV20	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
FM77AV40	48,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
FM77AV20EX	40,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FM-11AD	39,800円	有	無	無	有	4	マニュアル多少欠品	㈱SRGスタンバイ東京店
FM-77AV2	39,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
FM-77AV20	38,000円	有	無	有	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM77L4	38,000円	有	有	有	有			FM－LAB釧路
MB25260	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM77L4	38,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
FM77AV2	36,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
FM77AV20-2	29,800円	有	無	無	有	3	一部なし	㈱サンマックス
FM77L2	25,000円	有	有	有	有	4	消費税なし,運賃着払い	益田パソコンランド
FM-77D2+400ラインカード(L4相当)	20,000円	有	無	無	有	3	FM-77L4相当品	㈱SRGスタンバイ
FM77D2	20,000円	有	有	有	有			FM－LAB釧路
FM-77L4	20,000円	有	無	無	有	4	ソフト多数あり	メディア旭川
FM-new7	7,000円	有	有	有	有	4		ビデオインタニガキ
MB25420	78,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB25410	68,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB25255	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB25015	10,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5924U	130,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱メルバ
N593L	75,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
TV453N	65,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
KD-863S	57,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
TV352	56,000円	有	有	無	無	4		㈱サンマックス
KD-863S	55,000円	無	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
KD-852	40,000円	無	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店
KD-855	40,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-TV455	93,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-TV454	83,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-KD861	79,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱メルバ
PC-TV353	68,000円	有	有	有	有	5	新品	パソコンショップコムライン
PC-KD863S	64,800円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋店
PC-TV353	58,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-KD854N	55,000円	有	有	有	有	5	新品	パソコンショップコムライン
PC-KD862	54,800円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋店
PC-KD854N	53,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-KD854N	52,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-KD862	45,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンランド
PC-KD551	40,000円	無	無	無	有	3		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-KD551	40,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-KD851	40,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD854	39,800円	有	無	有	有	3		㈱OAシステムプラザ広島店
PC-KD855	25,000円	無	無	有	有	3		T－ZONE大宮店
PC-8853N	39,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8048K	19,000円	無	無	無	有	3	2000文字カラー	(有) マイクロアーツ

APPLE

Mono Moniter	53,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

EPSON

PC-286CD2	55,000円	有	有	有	有	3	展示品	T－ZONE大宮店
PC-286CD2	48,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

三洋

CMT-147L	59,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
CMT147H	50,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
CMT-147L	48,000円	有	有	有	有	5		ビデオインタニガキ
CMT-147L	42,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

SHARP

CZ612D	88,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ602D	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-601DGY	78,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	九十九電機㈱
CZ-21CDBK	75,000円	有	有	有	有	4	その他グレー有り	㈱サンマックス
CZ603D	62,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-600DBK	62,000円	無	有	無	有	3		㈱サンマックス
CZ-600D	60,000円	無	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CZ-880DBK	60,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
CU-14FD	53,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CU-14H2	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
CU-14CD	49,000円	有	有	有	有	4	展示品	T－ZONE大宮店
CZ-603DGY	48,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
CZ-603DBK	46,000円	有	有	無	有	4	その他グレー有り	㈱サンマックス
CU-14H1	42,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
CU-14H2	40,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CU-14BD	40,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
CU-14H1	38,000円	無	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店
CZ-855DE	38,000円							FM－LAB釧路
CU-14BD	32,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CU-14G	21,000円	無	無	有	有	4	2000文字カラー	(有) マイクロアーツ
CU-14G	20,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
CZ-611D	80,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
CZ-850D	55,000円	無	無	有	有	4	4000文字TV付	(有) マイクロアーツ
CZ-603D	51,000円	有	無	有	有	4	68000用	(有) マイクロアーツ
CZ-870D	45,800円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ福岡店
MZ-1D24	44,800円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ福岡店

トムソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
4475N	29,000円	無	無	有	有	4		㈱マイコンショップ西神戸

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
カラーCRT C14-2171	30,000円	有	有	有	有	5		イヨ電子㈱

HYUN DAI

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HCM401J	48,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMDPC632	110,000円	有	有	有	有	5		FM－LAB釧路
FM-DPC532	104,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
FMDPC411	98,000円	有	有	有	有	5	プラズマ	FM－LAB釧路
FMTV-154	75,000円	有	有	有	有	5	新品	FM－LAB釧路
FMDPC434	68,000円	有	有	有	有	5		FM－LAB釧路
FM-DPC531	67,500円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
FMTV-155	55,000円	有	有	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
MB-27331	49,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
FM-TV153	45,000円	有	無	有	有	4	21ピンTV付	(有) マイクロアーツ
FM-TV151	40,000円	有	無	有	有	3	21ピンTV付	(有) マイクロアーツ
DM-405	28,000円	無	無	無	無	3	MSX用21ピン	(有) マイクロアーツ
DM-405	25,000円	無	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
XC-1498C	53,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H81	68,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98H52L	62,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9881K	55,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-80S31	34,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8031-2W	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8881	30,000円	無	無	無	有	2		㈱ノジマ電気
PC-80S31	25,000円	有	無	無	有	3	5インチ2Dディスクドライブ	㈱SRGスタンバイ
PC-80S31	24,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋店
PC-80S31	22,000円	無	無	無	有	3	2D用	(有) マイクロアーツ
PC-80S31	15,000円	有	無	有	有	3		㈱マイコンショップ西神戸

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SR80	143,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
SR60	111,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
SR40	89,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

エクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EX301	25,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
EX501	25,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-503F	28,000円	無	無	無	有	3	I/Fのみ, 1ケ月保証	九十九電機㈱
CZ-503F	18,000円	有	無	無	有	3	X1用シングル	(有) マイクロアーツ

日本テクサ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CARRY DISK40	115,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB-27611	50,000円	有	無	無	有	4		メディア旭川
MB27611	30,000円	無	無	無	有	3	FM用5インチ2D	(有) マイクロアーツ

ポップ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KMF-35	12,000円	無	無	無	有	3	3.5/2HDシングル	(有) マイクロアーツ

MAGLOB

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ML-40mk II	88,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

緑電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
びると4	98,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LHD34VE	107,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
LHD34K	99,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
LFD-880	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
LFD-590	54,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
LFD-562	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR602	220,000円	有	無	無	有	5	ページプリンター	フューチャーランド北本
PC-PR201X	200,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201V2	168,000円	有	有	有	有	4		コナン仙台店
NM9950 II	148,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-PR201V	138,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201HC	108,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
NM9700	99,800円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
NM-9950 II	98,000円	有	無	有	有	4		ICランドキタジマ
NM-9900	95,000円	有	有	有	有	4		㈱ヴェックスあざみ野店
PC-PR201H2	88,000円	有	無	有	有	4		㈱OAシステムプラザ広島店
NM-9950	85,000円	有	有	有	有	4		(有) 石田電器
PC-PR201F2	82,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
NM-9950 II	79,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-PR150V	75,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201B	72,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR150H	64,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201F2	59,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ広島店
M1724P	59,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201F	55,800円	有	無	無	有	4	トラクタフィーダ付	OAシステムプラザ名古屋店
PC-PR201H	55,000円	無	無	無	有	3		ビデオインタニガキ
PC-PR101F2	55,000円	有	有	有	有	4	シートフィーダ付	ダイナックス
PC-PR101TL3	52,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201+トラクター	42,000円	無	無	無	有	3		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-PR101	40,000円	有	無	有	有	3	トラクタユニット付	T－ZONE大宮店
NM-9400	38,000円	有	無	無	有	4		ダイナックス
PC-PR101TL	38,000円	有	無	有	有	4	PC用カラー	(有) マイクロアーツ
PC-PR101T	35,000円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ広島店
PC-PR101T	35,000円	無	無	無	有	3	リボンパック1箱付	ダイナックス
NM9400S	29,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋店
PC-8027(＋02)	22,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8822	20,000円	無	無	無	有	2		㈱ノジマ電気
PC-PR202	19,800円	無	無	無	有	3		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-PR102TL(B)	19,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱OAシステムプラザ横浜店

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HG-800PC	128,000円	有	有	有	有	5	1回だけ使用	(有) リードコナン
VP1000PC	82,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
VP-1000PC	78,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
VP-500	69,800円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
VP-1000PC	68,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
VP-1000PC	64,800円	有	有	有	有	4		コナン仙台店
VP-135K	58,000円	有	有	有	有	4	シートフィーダ, トラクタ, カートリッジ付	ダイナックス
VP-135K	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
VP-85K	49,000円	有	無	無	有	4	シートフィーダ付	ダイナックス
VP-80K	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
VP-500PC	44,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
RP-80F／T II K	22,000円	有	有	有	有	4		ビデオインタニガキ
RP-80F／T	10,000円	無	無	無	有	2		㈱ノジマ電気

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BJ-130J	149,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MZ-1P17	35,000円	有	有	有	有	5	CZ使用可	メディア旭川
CZ-8PC3	30,000円	有	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
CZ-8PC2	30,000円	有	無	無	有	4	X1用カラー	(有) マイクロアーツ
CZ-8PC2	28,000円	有	有	有	有	3	中古, 3ケ月保証	コムイン浜松店
MZ-1P17	25,000円	有	無	有	有	3	MZ/X1用カラー	(有) マイクロアーツ
MZ-1P17(白)	24,800円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
MZ-1P17	19,800円	無	無	無	無	3		T－ZONE大宮店
CE-150	9,800円	有	有	有	有	5	PC1500用プリンター	マイコンショップアイザワ
CZ-8PD2	7,000円	無	無	無	無	3		メディア旭川

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR3415CL	94,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
AR-2415	60,000円	有	有	有	有	5		ビデオインタニガキ
TX24CL	45,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TR-24CL	29,800円	有	無	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
TR-24CL	25,000円	有	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBP-F1	20,000円	有	無	有	有	4	MSX用	パソコンショップコムライン

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWS-5266A	20,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMPR-451	98,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FMPR-351	72,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB27410	38,000円	無	無	無	無	3	漢字プリンター	FM－LAB釧路
MB-27406	10,000円	有	無	無	有	4		メディア旭川

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1724P	64,800円	有	有	有	有	5		㈱ヴェックスあざみ野店
M-1724P	48,400円	有	有	有	有	5	未使用品	聖和ライフサービス
M-1024ⅡP／X	37,800円	有	有	有	有	5	プリンターケーブルサービス	㈱SRGスタンバイ

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪7HG	118,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
文豪ミニ5HG	95,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ
文豪mini5HS	89,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PWP-50HL	80,000円	有	有	有	有	5	展示機	マイコンショップパートナー
文豪mini7G	72,000円	有	有	無	有	4		ビデオインタニガキ
文豪mini5HL	69,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
文豪mini7H	60,000円	有	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
文豪miniCARRY WORD	53,000円	有	有	有	有	5		サンエコー

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ワードバンクノート2	35,000円	有	有	無	有	5		メディア旭川

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CASIOWORD HW-7000	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
HW-6000C	45,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

キャノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
α-30	82,800円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
Cano Word 45S	57,500円	有	無	無	有	3	A3プリンター付	パソコンショップコムライン

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WV-500	79,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン
WV500	59,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ルポAW100	110,000円	有	無	有	有		価格応談	パソコンランド事業㈱
RUPO-90FX	79,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
UIK104	89,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱メルバ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS30AFⅢ	138,000円	有	有	有	有	5	新品	FM－LAB釧路
OASYS30LX	135,000円	有	有	有	有	5	新品	FM－LAB釧路
OASYS30SFⅡ	128,000円	有	有	有	有	5	新品	FM－LAB釧路
オアシス30SFⅡ	100,000円	有	無	有	有	5	アウトラインフォントソフト付(3本)	㈱マイコンランド
OASYSFrom12	98,000円	有	有	有	有	5	新品	FM－LAB釧路
OASYS 100N	86,000円	有	無	有	有		基本システム付, キーボード(親指シフト)付, 使用期間6ケ月	パソコンランド事業㈱
OASYS30AFⅡ	78,000円	有	有	有	有	5	新品	FM－LAB釧路

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エックスマルチプライ	168,000円	有	有	有	有	5		テクナート
エックスマルチプライ	160,000円							ソフトランド
ドラゴンブリード	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドラゴンブリード	100,000円							ソフトランド
トンマ	80,000円							ソフトランド
トンマ	78,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
トンマ	75,000円	有	有	有	有	5		テクナート
トンマ	75,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
イメージファイト	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
イメージファイト	70,000円							ソフトランド
イメージファイト	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
Mr. ヘリ	65,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
最後の忍道	65,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
最後の忍道	65,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
R-タイプ	50,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
R-タイプ	50,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
四川省	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
R-タイプ	45,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
R-タイプ	45,000円	有	有	有	有	5		テクナート
Rタイプ	45,000円							ソフトランド
R-TYPE	40,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ビジランテ	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
迷宮島	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
スペランカー	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
10ヤードファイト	5,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

アタリ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ペーパーボーイ	70,000円	有	有	有	無	4	配線済, ハンドル付	テクナート
インディジョーンズ	70,000円	有	有	有	無	4	配線済	テクナート

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スーパースティングレー	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
カイロスの館	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ザ・ディープ	15,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ディープ	15,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ファイヤートラップ	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
キングオブボクサー	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
クラッシュロード	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ファイヤートラップ	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

SNK

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ストリートスマート	120,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スカイアドベンチャー	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ストリートスマート	100,000円							ソフトランド
ギャングウォー	80,000円							ソフトランド
原始島	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
原始島	53,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
航空騎兵物語	50,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スカイソルジャー	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ASO	15,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ASO	15,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

オルカ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
バウンティー	15,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
イスパイアル	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スカイランサー	4,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エリア88	198,000円	有	有	有	有	5		テクナート
エリア88	198,000円							ソフトランド
エリア88	180,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ウイロー	150,000円							ソフトランド
ウイロー	138,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
天地を喰らう	135,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ウイロー	130,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ストライダー飛竜	128,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ストライダー飛竜	115,000円							ソフトランド
大魔界村	93,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ロストワールド	90,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ロストワールド	90,000円						パネル付	ソフトランド
ストリートファイター	85,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ドカベン	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ドカベン	38,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
1943改	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	33,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
1943	30,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
F-1ドリーム	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート

1943	30,000円						1943改は35,000	ソフトランド
ブラックドラゴン	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
F1ドリーム	20,000円							ソフトランド
魔界村	18,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
アレスの翼	18,000円	無	無	有	有	4		パワードサービス
1942	18,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
トップシークレット	18,000円							ソフトランド
バルガス	15,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ソンソン	10,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
戦場の狼	10,000円							ソフトランド
ソンソン	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

キューゴ

エアーウルフ	20,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

クライムファイター	110,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ハードパンチャー	90,000円						グラIIロム付	ソフトランド
グラディウスII	80,000円	有	無	有	有	5	サブのみ有り	パワードサービス
ハードパンチャー	78,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
魔獣の王国	75,000円	有	無	有	有	5	サブのみ有り	パワードサービス
サンダークロス	70,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
MIA	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
キューブリック	70,000円							ソフトランド
グラディウスII	70,000円							ソフトランド
MIA	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスII	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
キューブリック	60,000円	有	有	有	有	5		テクナート
サンダークロス	60,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バッドランズ	60,000円						プレイヤー付	ソフトランド
A-JAX	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
A-JAX	50,000円							ソフトランド
悪魔城ドラキュラ	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ライフフォース	40,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
リングの王者	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ライフフォース	40,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
沙羅曼蛇	38,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
リングの王者	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サラマンダ	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ライフフォース	36,000円							ソフトランド
沙羅曼蛇	36,000円							ソフトランド
グラディウス	30,000円	有	有	無	有	4	電源付	㈱キョーワインターナショナル
特殊部隊ジャッカル	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ニャンニャンパニック	20,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
にゃんにゃんパニック	20,000円							ソフトランド
スクランブル	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパーバスケット	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

上海II	50,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
上海	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ぺったんピュー	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
マーカム	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	5,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
カンガル	4,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

GM

ファンキービー	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパークロスII	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ニューヨークニューヨーク	45,000円	有	有	有	有	5		テクナート
バトルクルーザーM12	12,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ボンボコ	3,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

破兆	168,000円	有	有	有	有	5		テクナート
プラスアルファ	95,000円	有	有	有	有	5		テクナート
プラスアルファ	80,000円							ソフトランド
大霊界	58,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
天聖龍	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
P-47	50,000円							ソフトランド
エクセライザー	18,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アーガス	15,000円	有	有	有	有	5		テクナート

D-DAY	7,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

西部電子

バルグバーグの伝説	12,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

DJボーイ	158,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フラッシュポイント	148,000円	有	有	有	有	5		テクナート
クラックダウン	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スクランブルスピリット	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
忍	70,000円	有	無	有	有		ロムのみ有り	パワードサービス
タフターフ	65,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
ソニックブーム	60,000円	有	無	有	有		ロムのみ有り	パワードサービス
ファンタジーゾーン	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
モンスターランド	25,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
スーパーマスターズ	16,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ピットフォールII	15,000円	無	無	有	有	4		パワードサービス
ロボレス2001	10,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ロボレス2001	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アッポー	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ジャンプバグ	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
カロリー君VSモグラニアン	5,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

セタ

ウィッツ	128,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スーパーリアル麻雀PIII	60,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スーパーリアル麻雀PII	25,000円	有	有	有	有	5		テクナート
リアル麻雀パートII	18,000円	有	無	有	有			パワードサービス

タイトー

ドンドコドン	150,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドンドコドン	138,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
クライムシティ	138,000円	有	有	有	有	5		テクナート
チャンピオンレスラー	120,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドンドコドン	113,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
大旋風	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ファイナルブロー	98,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ダライアス	75,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
達人	70,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ホーラーストーリー	70,000円							ソフトランド
サイバリオン	65,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
大旋風	63,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ドンドコドンサブボード	60,000円	有	無	有	有		サブボードのみ	パワードサービス
ツインイーグル	60,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ヘルファイヤー	58,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ヘルファイヤー	58,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ニュージーランドストーリー	55,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
フリップル	50,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フリップル	50,000円							ソフトランド
ラスタンサーガII	50,000円							ソフトランド
レインボーアイランド	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ハレーズコメット	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
フリップル	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
火激	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ルパンIII世	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
歌舞伎-Z	28,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
ヘビーユニット	28,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バブルボブル(コピー)	20,000円	無	無	有	有			パワードサービス
THE26TH-Z	15,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
影の伝説	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
レイダース5	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
奇々怪界	10,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
草野球	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
熱血高校ドッジボール部	8,000円							ソフトランド
フォーティーラブ	7,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
リングファイター	4,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ダイナックス

デリンジャー	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
デリンジャー	25,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス

データイースト

シークレットエージェント	110,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ロボコップ	85,000円	有	無	有	有	5	サブのみ有り	パワードサービス
ファイティングファンタジー	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ロボコップ	70,000円							ソフトランド
ロボコップ	65,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン

アクトフェンサー	58,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ファイテングファンタジー	50,000円							ソフトランド
アクトフェンサー	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ブラッディウルフ	48,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
コブラコマンド	40,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サイコニクスオスカー	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
SRD	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
臥竜列伝	20,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
SRD	20,000円	有	有	有	有	5		テクナート
のぼらんか	10,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
のぼらんか	9,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
イエローキャブ	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
空手道	7,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

スーパースターズ	148,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ダブルドラゴンII	80,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ダブルドラゴンII	75,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ダブルドラゴン	38,000円	有	有	有	有	5		テクナート
西遊降魔録	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
エキサイティングアワー	10,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
熱血高校ドッジボール部	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
熱血硬派くにおくん	7,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス

テクモ

ダイナマイトデューク	168,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ワイルドファング	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
シルクワーム	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アルゴスの戦士	20,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ボンジャック	15,000円	無	無	有	有	4		パワードサービス
ソロモンの鍵	12,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場	10,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ガズラー	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

ファイネストアワー	188,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ファイネストアワー	178,000円						ロムのみ78,000	ソフトランド
ワルキューレの伝説	160,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
ワルキューレの伝説	150,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ワルキューレの伝説	150,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ワルキューレの伝説	150,000円						ロムのみ5万	ソフトランド
ワールドスタジアム89	138,000円						ロムのみ58000	ソフトランド
フェリオス	128,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
オーダイン	120,000円						ロムのみ3万	ソフトランド
フェリオス	120,000円						ロムのみ3万	ソフトランド
オーダイン	118,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
アサルト	115,000円						新品パネル付	ソフトランド
ブラストオフ	90,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
スプラッターハウス	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ロンパーズ	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ブレイザー	85,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
フェイスオフ	85,000円	有	無	有	有	5	パネル付,ロムのみ有り	パワードサービス
ロンパーズ	83,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
ワールドコート	80,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
妖怪道中記	80,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
ドラゴンスピリット(旧)	80,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
爆突機銃艇	80,000円	有	無	有	有	5	ロムのみ有り	パワードサービス
ワンダーモモ	58,000円	無	無	有	有	5		パワードサービス
ローリングサンダー	58,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
ワンダーモモ	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
源平討魔伝	50,000円							ソフトランド
源平討魔伝	40,000円	有	無	有	有	4	ロムキット有り	パワードサービス
源平討魔伝	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
インディージョンズ	40,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
源平討魔伝	38,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
パックランド	35,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
パックランド	30,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
パックランド	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
リブルラブル	20,000円							ソフトランド
トイポップ	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フォゾン	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
バラデューク	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スカイキッド	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドラゴンバスター	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ディグダグII	15,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ギャプラス	15,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ギャプラス	15,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

スーパーゼビウス	15,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドルアーガーの塔	15,000円							ソフトランド
グロブダー	13,000円	有	無	有	有	4	ハーネス付	パワードサービス
マッピー	10,000円	無	無	有	有	4		パワードサービス
ゼビウス	10,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
メトロクロス	10,000円							ソフトランド
ギャラガ	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャラクシアン	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ドラスピNEWバージョン変換ロム	3,000円	無	無	有	有	5		パワードサービス

日本物産

ビッグファイター	80,000円	有	有	有	有	5		テクナート
宇宙より愛をこめて	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
宇宙より愛をこめて	50,000円	有	有	有	有	5		テクナート
Gメン89	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
Gメン89	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
テラフォース	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀刺客	30,000円							ソフトランド
テレフォン麻雀	30,000円							ソフトランド
アームドエフ	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
花のももこ組	28,000円							ソフトランド
花のももこ組	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀殺人事件	20,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
花のもも子組	18,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
スキャンダル麻雀	18,000円	無	無	有	有	4		パワードサービス
テレホン麻雀	18,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
アマテラス	10,000円	無	無	有	有	4		パワードサービス

ビデオシステム

スーパーバレーボール	138,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀夏物語	118,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ラビオレプス	35,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
ラビオレプス	35,000円							ソフトランド
ラビオレプス	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
お雀子ハイスクール	15,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス

フェイス

麻雀学園II	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀学園P-II	30,000円							ソフトランド

ホームデーター

麻雀放浪記掟	25,000円							ソフトランド
麻雀クリニック	25,000円							ソフトランド
麻雀クリニック	18,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
麻雀放浪記淀	15,000円	有	無	有	有			パワードサービス
麻雀放浪記外伝	15,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス

ミキ

カメラ小憎	28,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス

ミッシェル

ポーカーレディース	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

ユーガ

麻雀学園I	25,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
麻雀学園	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀学園I	25,000円	有	無	無	有	4	新品パネル付	タイムマシン
麻雀学園P-I	20,000円							ソフトランド

UPL

オメガファイター	80,000円							ソフトランド
オメガファイター	68,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
オメガファイター	60,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アークエリア	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アトミックロボキッド	35,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	5		テクナート
忍者くん2	18,000円	有	無	有	有	5		パワードサービス
レイダースファイブ	15,000円	有	有	有	有	5		テクナート
忍者くん	13,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN502スキャナー	50,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

富士通

FM-7用漢字ROM	4,000円	有	無	無	無	4		ビデオインタニガキ

GRAPHTEC

MIPLOT II MP1000	38,000円	有	無	有	有	4		FM－LAB釧路

NEC

PC-IN502	29,800円	有	無	有	有	4	98·88用A4イメージスキャナ	パソコンショップコムライン
モデムPC-CM202	20,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ
98V/RA用キーボード	19,800円	無	無	有	無	5	新品同様	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-8801-17	19,000円	有	無	無	有	4	ビデオボード	(有) マイクロアーツ
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	PR201用第2水準漢ROM	フューチャーランド北本
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	640K用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-9801-26	15,000円	有	無	無	有	3	98用FM運源ボード	九十九電機㈱
PC-9871K	15,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-88VA-11	15,000円	有	無	無	有	3	VA用ビデオボード	(有) マイクロアーツ
PC-88VA-11	12,000円	有	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801-20	12,000円	有	無	無	無	3	88用マルチボードA	九十九電機㈱
PC-PR201TL-04	12,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-8801-11	10,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-PR101-03	8,000円	有	無	有	有	5	PR101用トラクター	フューチャーランド北本
PC-8801-01	7,000円	無	無	無	無	3	88用漢字ロム	(有) マイクロアーツ
PC-9801-24	5,000円	無	無	無	無	2	16色グラフィックボード	九十九電機㈱
PC-9801-02L	5,000円	有	無	無	無	4	98用128KRAM	フューチャーランド北本

ICM

MC-20EX	42,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス

アイワ

APX-M25	38,000円	有	無	有	有	5	パケット用(垂線)	サンエコー

ウインテク

WD-40(ハードディスク)	74,800円	有	有	有	有	5	新品·在庫処分	(有) リードコナン
REFERENCE R-80JR	138,000円	有	有	有	有	5	新品98用, 80MB HDD	パソコンショップコムライン

オムロン

MD1200E	11,000円	有	無	有	有	4	300/1200ボー	(有) マイクロアーツ

関西電機

KBP-1M	11,000円	有	無	有	有	4	1Mプリンタバッファ	(有) マイクロアーツ

三洋

MR33DR	3,000円	無	無	無	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店

SHARP

AN-8TU	20,000円	有	無	有	有	4	システムチューナー	(有) マイクロアーツ
CZ-8BV1	14,000円	有	無	有	有	3	イメージボード	(有) マイクロアーツ
CZ-8BS1	13,000円	有	無	無	有	4	FM音源ボード	(有) マイクロアーツ
電子手帳PA7000	12,800円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ
CZ-8DT	9,800円	有	無	無	無	4	テロッパー	マイコンショップアイザワ
CZ-8RL1	7,000円	無	無	無	無	3	X1用データレコーダー	(有) マイクロアーツ
MZ-1R24	980円	有	無	有	有	5	MZ-1500用辞書ROMボード	㈱SRGスタンバイ

テックメイト

Mr. Voice	19,800円	無	無	有	有	4	音声合成BOX	パソコンショップコムライン

日本オプトロニクス

IMAGE TURBO88	18,000円	有	無	有	有	4	88用ハンディースキャナ	パソコンショップコムライン

富士通

拡張RAMカード FM60-AM2M	70,000円	有	有	有	有			FM－LAB釧路
FM60-252	45,000円	無	無	無	有	4	16ドット表示カード	FM－LAB釧路
カットシートフィダーFMPR203CB	18,000円							FM－LAB釧路
FM77-411	10,000円	有	有	有	有	4	ビデオデジタイスカード	FM－LAB釧路
トラクタユニットFMPR203T1	3,000円					5		FM－LAB釧路

HAL研究所

HTB-60	6,000円	有	無	有	無	4	トラックボール	(有) マイクロアーツ

ロジテック

デジタイザーK510	38,000円	有	無	有	有	4		FM－LAB釧路

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■FM－LAB釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
■㈲石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168
■パソコンランド事業：〒080　北海道帯広市西2条南7丁目17 早川ビル2F　☎0155-24-4648
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■コナン販売仙台店：〒983　宮城県仙台市宮城野区宮千代1-10-16　☎022-235-4544
■ICランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
■T・ZONE大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
■ダイナックス：〒336　埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F　☎048-832-2356
■OTKコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
■イヨ電子：〒382　長野県須坂市横町301-1　☎0262-48-2399
■マイコンショップパートナー：〒387　長野県更埴市星代2451　☎0262-72-1817
■九十九電機㈱ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-251-0987
■㈱スタンバイ　東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832
■聖和ライフサービス：〒142　東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F　☎03-785-7855
■㈱パシフィックコンピューターバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-797-1221
■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
■システムプラザFORNEXT：〒190　東京都立川市錦町1-1-22　☎0425-28-1933
■㈱OAシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
■サードウェーブ横浜鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23　☎045-505-2880
■㈱野島電気：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0120-12-1422
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱ヴェックスあざみ野店：〒227　神奈川県横浜市緑区あざみ野1-5-2　☎045-903-6557
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■OAシステムプラザ名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
■パソコンショップ　コムライン：〒448　愛知県刈谷市新富町4-77　☎0566-21-8073
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■ソフトランド秀和：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-649-7177
■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971
■㈱ユーバース：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
■ビデオインタニガキ：〒620　京都府福知山市駅前町88　☎0773-22-0909
■㈱OAシステムプラザ京都店：〒600　京都市下京区寺町通仏光寺下ル東側恵美須之町544　☎075-344-0347
■㈱マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■㈱システム21：〒636　奈良県北葛飾郡王寺町王寺2-7-4　☎0745-32-2132
■㈱OAシステムプラザ広島店：〒730　広島県中区大手町1-1-28 河内ビル3F　☎082-240-9669
■益田パソコンランド：〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396
■メルバ高知：〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
■OAシステムプラザ福岡店：〒810　福岡市中央区大名2-12-12 赤坂産業ビル2F　☎092-714-0036
■パワードサービス：〒816　福岡市博多区諸岡4-29-23　☎092-572-4110
■パソコンショップオオヤマ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-15　☎0988-53-0710

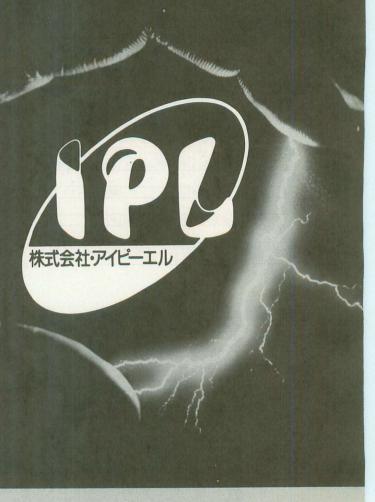
システムを知的にコーディネイト

HOTLINE SERVICE

- ●IPL商品管理部…0467-24-1154
  (納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)
- ●IPLメンテナンス部…0467-24-0453
  (ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)
- ●IPLF A X…0467-24-0561
  (ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)
- ●IPLビギナーズホットライン…0467-24-0941
  (初心者の方々への無料相談窓口)
- ●IPLテクニカルホットライン…0467-24-2040
  (システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)
- ●IPL下取りホットライン…0467-24-2040
  (買替え時のご相談窓口)

ORDER TELEPHONE

- ●本 社……………0467-24-7511
- ●札 幌……………011-621-1444
- ●仙 台……………022-266-0531
- ●銀 座……………03-541-3058
- ●青 山……………03-470-0061
- ●大 阪……………06-311-2736
- ●広 島……………082-293-7881
- ●福 岡……………092-481-2644

電話受付:AM10:00〜PM8:00(水曜定休日) FAX受付:24時間受付

76,213人の結論

数字が証明した、IPLの信頼性と発展性。保証する。
そしてベストプライス。さらに充実させたサービスシステム。
一貫体制のもと、独自のシステムで業界をリードするIPL。

SUPER SUPPORT

■比類なきサービスとサポート(私共の手を経た製品が充分にその任を果たしてくれますよう。)

3倍保証=メーカー保証+IPL保証×2

メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証とグッと長期間の保証を実施しています。
末長く安心してお使いいただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制です。
(もし実費で修理したらこんなに費用がかかります:プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上)

●初期不良交換も1ヶ月と、もっとも長期間です。
IPLだからこそ、初期不良への保証も万全な体制です。

●IPLキーボードレッスンを無料にて添付してあります。
目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフトをNEC PC-98、EPSON 286シリーズ(但し、ラップトップを除く)に無料で添付。このソフトでは、使用頻度の高い用語のキー操作も効率よく指が覚えますから、確実にあなたのお役に立ちます。

●業界初!添削付通信教育制度を実施しています。
IPLの実績から実践へ。これからコンピュータを始める方の学習効果をよりよいものにするために、システムでお求めの方に無料にて提供します。受講希望の方は購入時にお伝えください。

ORIGINAL CREDIT

(あなたのライフスタイルに合せたクレジットをどうぞ!)

●月々1,000円からできるクレジットで、あなたのコンピュータを。
ステップアップできるオリジナルクレジット。まず、月々1,000円からスタートして2年後から3,000円、3年後に5,000円。ボーナスも最初の1年は0円。2年後に1万円、3年後に2万円と、**あなた自身のプランで決められます。**
また、夏はレジャーや旅行を楽しんで、冬のボーナスだけの年一回のお支払いも可能です。
さらに、冬夏のボーナスだけという2回払いという方法もあります。
1回から最長84回まで、御自分のプランのもと、電話1本でコンピュータが手に入ります。

株式会社 アイピーエル　本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12　商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561　TEL. 0467-24-1154

IPL's 4 BIG SUPPORT

1 IPL保証書付き安心の3倍保証システム メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証

2 ワイドに1ヶ月間の初期不良交換サービス（月々わずかな料金で、年間保守契約もできます）

3 ひとりひとりをしっかりフォローする添削付通信講座（無料）

4 キーボードレッスン添削（PC98、EPSON286シリーズ）＊ただしラップトップは除きます。

NEC

NEC PC-98 DO

アクセス No.B1101

価格¥677,400➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！)	¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)	¥18,000
ミュージくん(MT-32＋MPU-PC98、音楽ソフト付き)	¥93,000
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)	¥14,000
信長の野望群雄伝	¥9,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)	¥69,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 35,800×12回
¥5,000	×72回	ボーナス 23,800×12回
¥9,200	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥12,800	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,400	×60回	ボーナス なし

IPLでは、通常メーカー保証12ヶ月を3倍の36ヶ月という長期間の安心な保証付きです。

アクセス No.B1102

価格¥942,500➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！)	¥298,000
CZ-652C(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65,536色マウス同梱)	¥298,000
CZ-21CD-GY(迫力の21"カラーCRTアナログ3モードオートスキャン方式)	¥139,800
AN-8TU(TVチューナ、スーパーインポーズ可、リモコン付き)	¥33,100
KSW-D15(アナログ双方向モニター切替器)	¥12,800
大戦略III	¥9,800
信長の野望群雄伝	¥9,800
サーク	¥8,800
テトリス	¥6,800
アフターバーナー68K(サイバースティック対応)	¥9,200
CZ-8NJ1(ジョイカード)	プレゼント中
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)	¥19,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)	¥69,800
＃8226(シャープ用ケーブル)	¥8,800
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 46,000×12回
¥7,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 28,000×10回
¥12,600	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥14,400	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B1103

価格¥497,300➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！)	¥298,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル付き)SHARP	¥98,800
信長の野望群雄伝	¥9,800
斬(ZAN)	¥9,800
サーク	¥8,800
テトリス	¥6,800
イースIII	¥8,700
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)	¥19,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 23,000×12回
¥6,800	×72回	ボーナス なし
¥5,000	×48回	ボーナス 26,400× 8回
¥10,500	×36回	ボーナス 10,000× 6回
¥14,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回

★見えないところでも頑張ります★

IPLでは、日本テレビ系火曜サスペンス劇場・テレビ朝日系土曜ワイド劇場等多数の番組に使用するコンピュータプログラムを制作しています。IPLの開発スタッフは、お客様の目に見えない分野でも活躍しています。

アクセス No.B1104

価格¥694,400➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！)	¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)	¥28,000
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全三重モデム、クラス4)	¥46,800
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)	¥18,000
P1 EXE Plus(作画、写真取込可カード型コマンドメニュー採用、線画図形可)	¥58,000
AP-800PC(初/美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥99,800
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)	プレゼント中
イースIII	¥7,800
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 37,000×12回
¥5,000	×72回	ボーナス 25,000×12回
¥9,500	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥13,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,700	×60回	ボーナス なし

カレッジ COLLEGE CREDIT クレジット

●大学生の方や新社会人の方でも即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

NEC PC-9801 RA2

アクセス No.B1105

価格¥1,240,100➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)	¥118,000
VP-2000PC(高速、高品位印字！説得力を高めるカラードット漢字トラクタ付)EPSON	¥158,000
VP2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!)	¥30,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)	¥18,000
エコロジーII(MS-DOSファイル管理ソフト、FATエディタ内蔵)	¥28,000
TRUST80S(内蔵型80MBHDD(18ms)VF機能搭載NEC製採用)	¥198,000
オーシャノグラフィII(超高速バックアップ、デイリー機能大容量HDDに威力発揮)	¥22,000
EMA-4000(4MB増設RAM、EMA2000＋EXA2000セット)メルコ	¥150,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000
ペーパー15"(500枚)	¥2,100
電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK。電卓機能付)	プレゼント中
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥7,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000	×72回	ボーナス 36,400×12回
¥15,000	×60回	ボーナス 21,600×10回
¥19,000	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥20,500	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B1106

価格¥33,200➡超特価CALL!!

商品	価格
テトリス	¥6,800
信長の野望群雄伝	¥9,800
今夜も朝までパワフルマージャンII	¥6,800
維新の嵐	¥9,800

月々	回数	ボーナス
¥1,500	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B1107

価格¥685,200➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)SHARP	¥74,800
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)	¥18,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付きサウンド)	¥25,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
イースIII	¥8,700
ソーサリアン	¥9,800
大戦略III	¥9,800
大戦略IIスペシャル	¥8,800
遥かなるオーガスタ(マスターズ・トーナメント開催地、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ)	¥12,800
W・イーグル	¥9,500
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 35,400×12回
¥5,000	×72回	ボーナス 23,500×12回
¥10,400	×60回	ボーナス なし
¥16,000	×36回	ボーナス なし
¥20,000	×24回	ボーナス 20,000× 4回

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。

業界初、IPL独自の3倍保証
例えばメーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月。

初期不良交換期間1ヶ月
集配便を伺わせ、新品と交換させて頂きます。

最長84回のクレジット
お支払い回数は、1回払いから最長84回まで可能。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送(有料)も可能。

ステップアップクレジット
初回は低額、ライフプランに合せてステップアップ。

カレッジクレジット
学生・専門学校や新社会人の方も即クレジット。

ゆとりの8ヶ月先払い
お支払いは翌月一括払いから8ヶ月先まで自由に設定。

冬のボーナス一括払い
今から冬の一括払いもOK。夏冬2回払いも可能。

キーボードレッスンを進呈
PC-98、エプソン286シリーズに無料添付。

添削付通信教育講座(無料)
安心してお使い頂けるよう、全システムに無料添付。

ビギナーズホットライン
初心者の方のために、無料相談窓口を常設。

テクニカルホットライン
購入後のハード及びソフトのサポート窓口。

IPL独自の3倍保証で安心パソコンライフ

IPLならではの贅沢!

これだけ揃えばパソコンライフに恐いもの無し! IPLでは、これだけのセットを購入してもオリジナルクレジットで楽々返済。さらに、保証からサポートまで万全。使いこなせるかどうか? と不安な方にも、ホットラインとサポートでアフターフォロー。

NEC

NEC PC-9801 RA2

アクセス No.B1108

価格¥1,765,500➡超特価CALL!!

- PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
- PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
- TRUST80S(内蔵型80MBHDD(18ms)VF機能搭載NEC製採用)…¥198,000
- オーシャノグラフィII(超高速バックアップ、デイリー機能大容量HDDに威力発揮)…¥22,000
- EMJ-4000(4MB増設RAMボード)メルコ…¥140,000
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…¥18,000
- VP-2000PC(高速、高品位印字!説得力を高めるカラードット漢字トラクタ付)EPSON…¥158,000
- VP2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!)…¥30,000
- ペーパー15"(500枚)…¥2,100
- PS98-521-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/MS-WINDOWS2.1)…¥20,000
- Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)…¥98,000
- 1-2-3 Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)…¥32,000
- 1-2-3 Find(ウィンドーを開いて他のファイル参照可、見たい箇所をすぐ表示)…¥20,000
- PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)…¥18,000
- PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver.6.0))…¥17,000
- UTY-PAC(98)002M(N88日本語BASIC MS-DOS版のデーター→1-2-3へ)…¥12,000
- エコロジーII(MS-DOSファイル管理ソフト、FATエディタ内蔵)…¥28,000
- PI EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用)…¥48,000
- 数学記号PLUS(複雑な数学記号をPI. EXEで使用可能に)…¥20,000
- 図形コンバートPLUS(花子Z's STAFF KID進名人等の図形データを読み込む)…¥15,000
- PRFCI(漢字ゴシック文にメリハリをつけて訴求力を出す。オリジナリティ)…¥15,000
- 花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)…¥58,000
- GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1,677万色カラーA7文書に威力)…¥79,800
- GT-1000用RS-232Cケーブル…プレゼント中
- Z's STAFF KID 98(説得!文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック)¥28,000
- MS-50AUTO(移動量をマウスが自動調整、固定モードも可)ネオス…¥12,800
- MPS-500(無停電電源装置500W、CRT下に設置可)サンケン…¥39,800
- 電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK。電卓機能付)…プレゼント中
- IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥15,000	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥20,000	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,300	×60回	ボーナス 100,000×10回
¥29,000	×48回	ボーナス 20,000×8回
¥33,300	×36回	ボーナス 50,000×6回

アクセス No.B1109

価格¥620,600➡超特価CALL!!

- PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
- PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)…¥18,000
- エコロジーII(MS-DOSファイル管理ソフト、FATエディタ内蔵)…¥28,000
- PS98-521-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/MS-WINDOWS2.1)¥20,000
- PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…¥10,000
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…¥18,000
- トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)…¥19,800
- ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ…¥8,800
- IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 28,800×12回
¥5,000	×72回	ボーナス 16,800×12回
¥9,100	×60回	ボーナス なし
¥10,700	×36回	ボーナス 20,000×6回
¥15,400	×24回	ボーナス 30,000×4回

ビギナーズホットライン 0467-24-0941

NEC PC-9801 RX2

アクセス No.B1110

価格¥928,400➡超特価CALL!!

- PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)…¥398,000
- PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカ回転台付15"カラー)…¥138,000
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)…¥25,000
- PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…¥10,000
- Microsoft Quick Basic(エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合)…¥20,000
- Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可)¥20,000
- DISKで学ぶC(実際にパソコン上で実行しながら無理なくC言語を学ぶ)…¥18,000
- PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)…¥18,000
- 一太郎Ver.4.2(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥58,000
- Z's STAFF KID 98(640＊900の仮想画面18種の筆先エアーブラシハードコピー)¥28,000
- The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索)…¥48,000
- AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)…¥99,800
- APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中
- 信長の野望群雄伝…¥9,800
- トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)…¥19,800
- 3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)…¥18,000
- IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 41,000×12回
¥8,000	×72回	ボーナス 23,000×12回
¥10,400	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥21,200	×36回	ボーナス なし
¥22,500	×24回	ボーナス 50,000×4回

アクセス No.B1111

価格¥956,600➡超特価CALL!!

- PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)…¥398,000
- CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥74,800
- TRUST40(内蔵型40MBHDD(28ms)NEC製HDDを採用)…¥138,000
- 全略ハードディスク殿(ハードディスクユーティリティ)…¥18,000
- EMJ-2000(2MB増設RAMボード)…¥79,800
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)…¥25,000
- PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…¥10,000
- PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)…¥18,000
- VP-2000PC(高速、高品位印字!説得力を高めるカラードット漢字トラクタ付)…¥158,000
- VP2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!)¥30,000
- VP3000RC(黒インクリボンカートリッジ、リボン寿命(約300万文字))…¥4,000
- VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ、リボン寿命(約70万文字))…¥3,000
- IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 43,500×12回
¥8,000	×72回	ボーナス 25,500×12回
¥10,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥22,000	×36回	ボーナス なし
¥23,700	×24回	ボーナス 50,000×4回

8ヶ月先からお支払いOK

アクセス No.B1112

価格¥813,100➡超特価CALL!!

- PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)…¥398,000
- CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱)SHARP…¥98,800
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)…¥25,000
- AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)…¥99,800
- AP-500RCT(リボンカートリッジ(黒)×3本)…¥3,600
- APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中
- PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…¥10,000
- PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)…¥18,000
- PV-A2400MNP5(2400bps全二重モデムMNP5高速、電話料の軽減)…¥54,800
- まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)…¥28,000
- 大戦略III…¥9,800
- W・イーグル(ゴルフシュミレーションゲーム)…¥9,500
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…¥18,000
- SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付)…¥39,800
- SA-600用原稿用スタンド(¥8,000)…プレゼント中
- IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 31,500×12回
¥8,000	×60回	ボーナス 23,200×10回
¥13,400	×36回	ボーナス 30,000×6回
¥20,100	×24回	ボーナス 40,000×4回
¥10,300	×72回	ボーナス なし

株式会社 アイピーエル　本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12　商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561　TEL. 0467-24-1154

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00〜PM8:00
(水曜定休日)FAX受付:24時間受付

●本 社 ⇛ 0467-24-7511

●大 阪 ⇛ 06-311-2736

●銀 座 03-541-3058　●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061　●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444　●福 岡 092-481-2644

●IPL 商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)……0467-24-1154
●IPL メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)……0467-24-0453
●IPL FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)……0467-24-0561
●IPL ご注文お問合せ……0467-24-1154
●IPL ビギナーズホットライン(初心者の方々への無料相談窓口)0467-24-0941
●IPL テクニカルホットライン(システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)……0467-24-2040

メーカー保証期間の3倍を保証します。たとえば、メーカー保証12ヶ月はIPLなら36ヶ月。これぞ安心パソコンライフです。

NEC PC-9801 ES2

アクセス No.B1113

価格¥735,400➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801ES2(386SX+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)	¥448,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)	¥102,600
AP-800PC(初/美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥99,800
APCSF(カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4で150枚セット可)	¥20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)	プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
大戦略III	¥9,800
信長の野望群雄伝	¥9,800
テトリス	¥6,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)	¥19,800
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	26,700×12回
¥9,500	×72回	なし
¥7,700	×60回	20,000×10回
¥13,700	×36回	20,000×6回
¥19,700	×24回	30,000×4回

NEC PC-9801 ES5

アクセス No.B1114

価格¥1,177,800➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801ES5(386SX+V30、1MB3.5×2FD、40MB内蔵)	¥638,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)	¥74,800
PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可)	¥99,800
PC-PR406HS-01(年賀状、案内状、単票紙、連続打ちOK)	¥22,800
PC-PR150V-01(インクリボンカートリッジ(黒)×3本)	¥3,600
PC-PR150V-11(カラーインクリボンカートリッジ×1本)	¥1,600
MS-50AUTO(移動量をマウスが自動調整、固定モードも可)	¥12,800
PS98-015-HV(日本語MS-DOS(Ver.3.3A))	¥18,000
PS98-521-HV(日本語MS-WINDOWS(Ver.2.1))	¥20,000
オーシャノグラフィII(超高速バックアップ、デイリー機能大容量HDDに威力発揮)	¥22,000
MS-Excel(複数ソフト同時実行。画面分割サイズ変更自在グラフィック駆使)	¥98,000
一太郎Ver.4.2(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)	¥58,000
EMJ-2000(2MB増設RAMボード)	¥79,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)	¥19,800
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK。電卓機能付)	プレゼント中
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥10,000	×72回	33,900×12回
¥9,800	×60回	50,000×10回
¥14,800	×60回	20,000×10回
¥18,500	×48回	20,000×8回
¥19,800	×36回	50,000×6回

NEC PC-9801 EX2

アクセス No.B1115

価格¥514,700➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801EX2(80286+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)	¥348,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱)	¥98,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	¥18,000
大戦略III	¥9,800
イースIII	¥8,700
A列車で行こうII	¥12,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
雀豪2	¥9,800
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	22,200×12回
¥6,700	×72回	なし
¥5,000	×48回	26,000×8回
¥8,700	×36回	20,000×6回
¥17,600	×24回	なし

NEC PC-9801 LX5C

アクセス No.B1116

価格¥1,170,400➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
HG-800PC(漢字高速220字/秒静粛単票/連続紙給紙ワンタッチ葉書ラベル紙)	¥168,000
SR-40(40MBハードディスクICM)	¥118,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)	¥18,000
TURBO C 2.0(C言語)	¥29,800
一太郎Ver.4.2(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)	¥58,000
MEDIAGRAPH-10(細かい線、複雑な形、なぞり書き等、小技可能のマウスタブレット)	¥49,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥18,000
SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付)	¥39,800
SA-600用原稿用スタンド(¥8,000)	プレゼント中
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥6,600	×72回	50,000×12回
¥10,000	×72回	29,500×12回
¥14,000	×60回	20,000×10回
¥20,100	×36回	40,000×6回
¥30,600	×24回	50,000×4回

NEC PC-9801 UV11

アクセス No.B1117

価格¥551,800➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)	¥102,600
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
PS98-015-HV(日本語MS-DOS(Ver.3.3A))	¥18,000
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き)	¥93,000
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)ローランド	¥28,000
大戦略III	¥9,800
斬(ZAN)	¥9,800
銀河英雄伝説	¥8,800
テトリス	¥6,800
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	26,700×12回
¥5,000	×72回	14,800×12回
¥8,700	×60回	なし
¥10,100	×36回	20,000×6回
¥15,000	×24回	27,000×4回

組み合せ自由

NEC PC-9801 VM11

アクセス No.B1118

価格¥763,400➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1MバイトFDD×2、HDD内蔵可)	¥328,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)	¥74,800
マイコン誌無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間御自宅へお届けします)	プレゼント中
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥99,800
APCSF(カットシートフィーダ ハガキ50枚、A4で150枚セット可)	¥20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)	プレゼント中
EMJ-2000(2MB増設RAMボード)	¥79,800
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver3.3A)基本セット)	¥18,000
P1 EXE Plus(作画、写真取込可カード型コマンド メニュー採用、録画図形可)	¥58,000
Let's アイリス2.0(カード型データベース)	¥42,000
毛筆わーぷろ Jr.(縦、横書きN倍角縮小拡大してもシャギーが出ないDM年賀状等)	¥33,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付 ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	31,500×12回
¥8,000	×60回	23,200×10回
¥10,000	×48回	25,500×8回
¥15,100	×36回	20,000×6回
¥10,300	×72回	0×12回

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。

業界初、IPL独自の3倍保証
例えばメーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月。

初期不良交換期間1ヶ月
集配便を伺わせ、新品と交換させて頂きます。

最長84回のクレジット
お支払い回数は、1回払いから最長84回まで可能。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送(有料)も可能。

ステップアップクレジット
初回は低額、ライフプランに合せてステップアップ。

カレッジクレジット
学生・専門学校や新社会人の方も即クレジット。

ゆとりの8ヶ月先払い
お支払いは翌月一括払いから8ヶ月先まで自由に設定。

冬のボーナス一括払い
今から冬の一括払いもOK。夏冬2回払いも可能。

キーボードレッスンを進呈
PC-98、エプソン286シリーズに無料添付。

添削付通信教育講座(無料)
安心してお使い頂けるよう、全システムに無料添付。

ビギナーズホットライン
初心者の方のために、無料相談窓口を常設。

テクニカルホットライン
購入後のハード及びソフトのサポート窓口。

初めてパソコンを購入された方に、安心サービス

NEC

NEC PC-8801 mA2

アクセス No.B1119
価格¥421,270➡超特価CALL!!

- PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)…¥168,000
- PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)…¥118,000
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…¥18,000
- AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)…¥69,800
- A4カット紙(100枚)…¥470
- PC-8872U(マウス)…¥9,800
- 信長の野望群雄伝…¥9,800
- イースII…¥7,800
- ローグ・アライアンス…¥9,800
- ファンタジーIII…¥9,800
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥2,700	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥3,900	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥9,300	×36回	ボーナス なし
¥8,600	×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥5,200	×72回	ボーナス なし

ビジネスソフト、ゲームソフトもIPLでクレジット!!
システムセットやハード・周辺機器以外にも3万円を越えるものならクレジットがOK!!

アクセス No.B1120
価格¥333,800➡超特価CALL!!

- PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)…¥168,000
- PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
- PC-8872U(マウス)…¥9,800
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…¥18,000
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥2,500	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥4,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥4,800	×60回	ボーナス なし

EPSON

EPSON PC-286LS-STD

アクセス No.B1121
価格¥759,000➡超特価CALL!!

- PC-286VF-STD(16ビット1M/640Kバイト両用5"FDD＊2)…¥298,000
- PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)…¥84,800
- VP-1000PC(15"漢字98字/秒連続紙の頭出位置メモリ可トラクタ付)EPSON ¥154,000
- VP-1000CSF(ハガキ連続50枚対応。ワープロ時にも活躍。カットシート)…¥30,000
- PI EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用)…¥48,000
- Z's STAFF KID 98(説得!文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック)…¥28,000
- 図形コンバートPLUS(花子Z's STAFF KID遊名人等の図形データを読み込む)…¥15,000
- GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)EPSON…¥44,800
- PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…¥9,800
- トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)…¥19,800
- ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ…¥8,800
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…¥18,000
- PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー)…プレゼント中
- IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 24,200×12回
¥9,100	×72回	ボーナス なし
¥7,200	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,000	×36回	ボーナス 37,300× 6回
¥18,700	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B1122
価格¥1,243,000➡超特価CALL!!

- PC-286VF-STD(16ビット1M/640Kバイト両用5"FDD＊2)…¥298,000
- PC-286LS-STD(3.5"2FDD処理速度2倍向上8階調、白液晶ディスプレイ) ¥478,000
- CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)SHARP新製品…¥74,800
- PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…¥9,800
- KSW-D15(アナログ双方向モニター切替器)…¥12,800
- KSW-C(CPU切替器)…¥9,800
- PI EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用)…¥48,000
- PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)…¥18,000
- ミュージ郎(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる)…¥158,000
- MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W)ローランド…¥28,000
- AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)EPSON…¥69,800
- APCSF(カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4で150枚セット可)…¥20,000
- 3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…¥18,000
- PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー)…プレゼント中
- IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…★
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥7,400	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥14,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥18,500	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥19,800	×36回	ボーナス 50,000× 6回

EPSON PC-286LS

アクセス No.B1123
価格¥911,600➡超特価CALL!!

- PC-286LS-STD(3.5"2FDD処理速度2倍向上8階調、白液晶ディスプレイ)…¥478,000
- PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携!))…¥17,000
- Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)…¥98,000
- PI EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用)…¥48,000
- LFD-581R(5"2HDシングルフロッピーディスク)Logitec…¥59,800
- VP-900PC(カラー24ドット漢字100/秒トラクタ付グラフィックに威力)EPSON…¥128,000
- PV-A2400MNP5(2400bps全二重モデム高速転送クラス5、電話料金を軽減)…¥54,800
- まいとーくmon(対話・三者選択方式通信BBS商用データベースMS-DOS対応)…¥28,000
- 電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK。電卓機能付)…プレゼント中
- 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 39,800×12回
¥8,300	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,200	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥15,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥20,900	×36回	ボーナス なし

テクニカルホットライン
0467-24-2040

EPSON PC-386LS

アクセス No.B1124
価格¥974,000➡超特価CALL!!

- PC-386LS-STD(3.5"FDD＊2、80386SX、16MHz)…¥538,000
- PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携!))…¥17,000
- PCLCC2(キャリングケース)…¥15,000
- PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver.3.1)…¥18,000
- Carry Disk(40MBHDD)…¥148,000
- EMJ-4000(4MB増設RAMボード)EMS対応メルコ…¥140,000
- 80387SX-16(数値演算プロセッサ)…¥98,000
- 電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK。電卓機能付)…プレゼント中
- 初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)…★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き)…★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥4,600	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥8,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥14,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥23,200	×36回	ボーナス なし

株式会社 アイピーエル　本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL.0467-24-7511 FAX.0467-24-0561 TEL.0467-24-1154

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00〜PM8:00
(水曜定休日)FAX受付:24時間受付

●本 社 ⇒ 0467-24-7511

●大 阪 ⇒ 06-311-2736

●銀 座 03-541-3058　●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061　●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444　●福 岡 092-481-2644

●IPL 商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)……0467-24-1154
●IPL メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)……0467-24-0453
●IPL FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)……0467-24-0561
●IPL ご注文お問合せ……0467-24-1154
●IPL ビギナーズホットライン(初心者の方々への無料相談窓口)·0467-24-0941
●IPL テクニカルホットライン(システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)……0467-24-2040

IPLキーボードレッスン&ビギナーズホットライン。この2つは、
パソコンに初めてふれる方にむけてIPLが贈る心強い味方です。

SHARP

SHARP X68000 EXPERT

アクセス No.B1125

価格¥864,000➡超特価CALL!!

CZ-602C(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音)……¥356,000
CZ-602D(39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付き)……¥ 99,800
EW & E1(漢字変換フロントプロセッサ搭載、高速日本語ワープロ)……¥ 38,000
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)……¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)……¥ 15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)……¥ 17,800
CZ-6BM1(MIDIボード)……¥ 26,800
MT-32……¥ 64,000
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO 68K MIDI)……¥ 28,800
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成)……¥ 19,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)……¥ 69,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)……¥ 58,000
CZ-8NJ2(ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ)……¥ 23,800
アフターバーナー68K(サイバースティック対応)……¥ 9,200
ロードス島戦記……¥ 9,8000
CZ-232AS(熱血高校ドッジボール部)……¥ 7,800
見てみよう触れてみよう(C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……★

¥5,000	×72回	ボーナス 47,000×12回
¥ 9,500	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 29,200×10回
¥14,600	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥18,100	×36回	ボーナス 30,000× 6回

組み合せ自由

アクセス No.B1126

価格¥685,800➡超特価CALL!!

CZ-602C(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音)……¥356,000
CZ-611D(高解像度0.31ミリアナログ3モードオートスキャンTV付)……¥134,000
CZ-8PC4(美しい印字/48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)……¥ 99,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)……¥ 58,000
EW & E1(漢字変換フロントプロセッサ搭載、高速日本語ワープロ)……¥ 38,000
見てみよう触れてみよう(C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……★

¥5,000	×72回	ボーナス 28,000×12回
¥ 7,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥14,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 9,700	×72回	ボーナス なし

SHARP X68000 EXPERT HD

アクセス No.B1127

価格¥1,435,200➡超特価CALL!!

CZ-612C(メインメモリ2MB、40MBHDD、FM音源トラックボール付)……¥466,000
CZ-612D(0.31ドット15型カラーディスプレイTV)……¥119,800
CZ-8PC4(美しい印字/48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)……¥ 99,800
CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き)……¥188,000
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)……¥ 69,800
CZ-6BM1(MIDIボード)……¥ 26,800
MT-32……¥ 64,000
CZ-6BN1(高速伝送、付属のソフトで約7倍UP2枚まで実装可ケーブル付)……¥ 29,800
CZ-6BP1(数値演算プロセッサボード)……¥ 79,800
CZ-6EB1(拡張I/Oボックス)……¥ 88,000
CZ-6BC1(FAXボード)……¥ 79,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)……¥ 39,800
CZ-237MS(ミュージックスタシオMIDI楽器演奏が楽しめる)……¥ 25,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)……¥ 58,000
見てみよう触れてみよう(C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……★

¥12,500	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥15,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥20,000	×60回	ボーナス 24,200×10回
¥20,500	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥28,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B1128

価格¥800,000➡超特価CALL!!

CZ-612C(メインメモリ2MB、40MBHDD、FM音源トラックボール付)……¥466,000
CZ-612D(0.31ドット15型カラーディスプレイTV)……¥119,800
3M ブランクディスケット(5" 2HD＊10枚)……¥ 18,000
CZ-8PC4(美しい印字/48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)……¥ 99,800
CZ-223CS(フルスクリーンエディッタ内蔵の通信ソフト)……¥ 19,800
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム クラス4)……¥ 46,800
CZ-226BS(ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース)……¥ 29,800
見てみよう触れてみよう(C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……★

¥5,000	×72回	ボーナス 38,300×12回
¥ 8,100	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 31,000×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 34,800× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 32,000× 6回

アクセス No.B1129

価格¥33,000➡超特価CALL!!

CZ-8NJ2(ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ)……¥ 23,800
アフターバーナー68K(サイバースティック対応)……¥ 9,200

¥1,400	×24回	ボーナス なし

SHARP X68000 PRO

アクセス No.B1130

価格¥520,200➡超特価CALL!!

CZ-652C(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)……¥298,000
CU-21CD(迫力の21" カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)……¥139,800
CZ-8NJ2(ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ)……¥ 23,800
アフターバーナー68K(サイバースティック対応)……¥ 9,200
大海令……¥ 12,800
こはく色の遺言……¥ 9,800
Super大戦略68K……¥ 8,800
3M ブランクディスケット(5" 2HD＊10枚)……¥ 18,000
見てみよう触れてみよう(C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……★

¥2,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 5,000	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥ 9,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 7,200	×72回	ボーナス なし

ビギナーズホットライン
0467-24-0941

SHARP X68000 PRO HD

アクセス No.B1131

価格¥804,700➡超特価CALL!!

CZ-662C(メインメモリ1MB、40MBHDD、FM音源8重和音マウス付)……¥408,000
CZ-612D(0.31ドット15型カラーディスプレイTV)……¥119,800
CZ-6BE1A(1MB増設RAMボード/CZ-601、611用)……¥ 38,000
CZ-8PC4(美しい印字/48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)……¥ 99,800
CZ-226BS(ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース)……¥ 29,800
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成)……¥ 19,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)……¥ 69,800
CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1,700
3M ブランクディスケット(5" 2HD＊10枚)……¥ 18,000
見てみよう触れてみよう(C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……★

¥5,000	×72回	ボーナス 39,330×12回
¥ 8,000	×72回	ボーナス 21,300×12回
¥10,100	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 36,500× 8回
¥15,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。

業界初、IPL独自の3倍保証
例えばメーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月。

初期不良交換期間1ヶ月
集配便を伺わせ、新品と交換させて頂きます。

最長84回のクレジット
お支払い回数は、1回払いから最長84回まで可能。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送(有料)も可能。

ステップアップクレジット
初回は低額、ライフプランに合せてステップアップ。

カレッジクレジット
学生・専門学校や新社会人の方も即クレジット。

ゆとりの8ヶ月先払い
お支払いは翌月一括払いから8ヶ月先まで自由に設定。

冬のボーナス一括払い
今から冬の一括払いもOK。夏冬2回払いも可能。

キーボードレッスンを進呈
PC-98、エプソン286シリーズに無料添付。

添削付通信教育講座(無料)
安心してお使い頂けるよう、全システムに無料添付。

ビギナーズホットライン
初心者の方のために、無料相談窓口を常設。

テクニカルホットライン
購入後のハード及びソフトのサポート窓口。

ライフスタイルにあわせた数々のクレジット

FUJITSU FMTOWNS

アクセス No.B1132

価格¥877,200➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥398,000
FMT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理)	¥32,000
TOWNS PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
TOWNS SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)	¥28,000
MUSIC PRO TOWNS(最大8段スコアの音楽ソフト、PCM/FM音源14音に対応)	¥19,800
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
FMPR-204(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
3M ブランクディスケット(3.5″2HD＊10枚)	¥18,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥25,000
インビテーション(影からの招待状)	¥9,800
麻雀悟空	¥8,800
FMT-411(スーパーインポーズ、ビデオデジタイズ可能ビデオボード)	¥35,000
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 34,000×12回
¥10,700	×72回	ボーナス なし
¥9,100	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥9,900	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 25,000× 6回

今がチャンス!!

トランプ(南野陽子photo入り)or
オリジナルTシャツプレゼント中!

アクセス No.B1133

価格¥564,400➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
ラストハルマゲドン(CDスペシャル)	¥8,800
AFTER BURNER(CSK総合研究所)	¥9,800
3Mブランクディスケット(3.5″2HD＊10枚)	¥18,000
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥1,000	×72回	ボーナス 37,700×12回
¥5,100	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス なし
¥8,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回

アクセス No.B1134

価格¥705,400➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー(JIS配列))	¥30,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
My Fair Lady(英会話マスターの知的なパートナー)	¥28,000
AFTER BURNER(CSK総合研究所)	¥9,800
3M ブランディスケット(3.5″2HD＊10枚)	¥18,000
FMPR-204(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥25,000
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 30,800×12回
¥5,000	×60回	ボーナス 26,400×10回
¥8,000	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥10,000	×36回	ボーナス 27,300× 6回
¥8,100	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B1135

価格¥557,400➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー(JIS配列))	¥30,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
インビテーション(影からの招待状)	¥9,800
AFTER BURNER	¥9,800
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 21,500×12回
¥5,000	×48回	ボーナス 25,000× 8回
¥7,700	×60回	ボーナス なし
¥8,000	×36回	ボーナス 23,000× 6回
¥6,600	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B1136

価格¥594,200➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
My Fair Lady(英会話マスターの知的なパートナー)	¥28,000
Clear Mind(下口雄山の集中力開発)	¥19,800
AFTER BURNER(CSK総合研究所)	¥9,800
麻雀悟空(アスキー)	¥8,800
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 23,800×12回
¥5,000	×48回	ボーナス 28,200× 8回
¥9,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥14,900	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥8,100	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B1137

価格¥931,000➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥398,000
FNT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB10(TOWNSテンキー(JIS配列))	¥30,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理)	¥32,000
TOWNS PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
TOWNS SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)	¥28,000
MUSIC PRO TOWNS(最大8段スコアの音楽ソフト、PCM/FM音源14音に対応)	¥19,800
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
FMPR-204(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
EVOLUTION(システム サコム)	¥9,800
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥25,000
C-TRACE TOWNS(注目のレイトレーシングをTOWNSで、グラフィックソフト)	¥68,000
3M ブランクディスケット(3.5″2HD＊10枚)	¥18,000
インビテーション(影からの招待状)	¥9,800
AFTER BURNER	¥9,800
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 38,200×12回
¥8,100	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥9,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 35,000× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 32,500× 6回

こんなにかかる修理費用

プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

アクセス No.B1138

価格¥750,400➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理)	¥32,000
TOWNS PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
Towns SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)	¥28,000
MUSIC PRO TOWNS(最大8段スコアの音楽ソフト、PCM/FM音源14音に対応)	¥19,800
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
3Mブランクディスケット(3.5″2HD＊10枚)	¥18,000
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

月々	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 24,000×12回
¥6,200	×60回	ボーナス 25,000×10回
¥8,500	×48回	ボーナス 24,600× 8回
¥12,500	×48回	ボーナス なし

株式会社 アイピーエル　本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561　商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23 TEL. 0467-24-1154

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00〜PM8:00
(水曜定休日)FAX受付:24時間受付

●本 社 ⇛ 0467-24-7511

●大 阪 ⇛ 06-311-2736

●銀 座 03-541-3058　●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061　●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444　●福 岡 092-481-2644

●IPL 商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)……0467-24-1154
●IPL メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)……0467-24-0453
●IPL FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)……0467-24-0561
●IPL ご注文お問合せ……0467-24-1154
●IPL ビギナーズホットライン(初心者の方々への無料相談窓口)……0467-24-0941
●IPL テクニカルホットライン(システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)……0467-24-2040

IPLのお支払いは、1回から最長84回まで。ボーナス払いも併用してライフスタイルにあわせたクレジットをご利用頂けます。

フレッシュアップコンピュータ

■すでに使用されたコンピュータ、周辺機器をリフレッシュして格安で提供

●6ヵ月の保証付(メンテナンススタッフが細部まで厳重なチェックを行っています。)
●オリジナルクレジットでお支払いも簡単です。
●無料にて配達いたします。

NEC

① PC-100/30(マニアルツキ)(CPU)……¥558,000➡¥ 48,000
② PC-8801(CPU)……¥266,000➡¥ 12,000
③ PC-8801FA(CPU)……¥168,000➡¥ 88,000
④ PC-8801FH/30(ブラック)(CPU)……¥168,000➡¥ 82,000
⑤ PC-8801FH/30(CPU)……新品 ¥168,000➡¥ 90,000
⑥ PC-8801MA(CPU)……¥198,000➡¥ 98,000
⑦ PC-8801MH(CPU)……¥208,000➡¥ 92,000
⑧ PC-8801MK2/30(CPU)……¥275,000➡¥ 32,000
⑨ PC-8801MK2/FR30(CPU)……¥178,000➡¥ 68,000
⑩ PC-8801MK2/MR(CPU)……¥238,000➡¥ 78,000
⑪ PC-8801MK2/SR30(CPU)……¥258,000➡¥ 82,000
⑫ PC-8801MK2/TR(CPU)……¥288,000➡¥ 88,000
⑬ PC-88VA(CPU)……新品 ¥298,000➡¥148,000
⑭ PC-88VA(CPU)……¥298,000➡¥128,000
⑮ PC-9801F2(CPU)……¥398,000➡¥ 78,000
⑯ PC-9801LV21(キャリングケースツキ)(CPU)……新品 ¥345,000➡¥220,800
⑰ PC-9801LV21(キャリングケースツキ)(CPU)……新同 ¥345,000➡¥198,000
⑱ PC-9801LV22(キャリングケースツキ)(CPU)……新品 ¥378,000➡¥268,000
⑲ PC-9801LV22(キャリングケースツキ)(CPU)……新同 ¥378,000➡¥238,000
⑳ PC-9801M2(CPU)……¥415,000➡¥148,000
㉑ PC-9801UX21(CPU)……¥348,000➡¥198,000
㉒ PC-9801UX41(CPU)……新品 ¥545,000➡¥298,000
㉓ PC-9801VF2(CPU)……¥348,000➡¥128,000
㉔ PC-9801VM2(CPU)……¥415,000➡¥186,000
㉕ PC-9801VX2(CPU)……¥433,000➡¥218,000
㉖ PC-98LT model 1(キャリングケースツキ)(CPU)……¥238,000➡¥ 78,000
㉗ PC-98LT model 2(キャリングケースツキ)(CPU)……¥288,000➡¥ 98,000
㉘ PC-98LT model 22(CPU)……新品 ¥288,000➡¥216,000
㉙ PC-98XA model 2(CPU)……¥695,000➡¥ 98,000
㉚ PC-98XA model 2(CPU)……新品 ¥695,000➡¥108,000
㉛ PC-98XL2(W)(CPU)……新品 ¥988,000➡¥468,000
㉜ PC-9801VM4(CPU)……¥830,000➡¥268,000
㉝ PC-98DO(CPU)……¥298,000➡¥198,000
㉞ PC-TV451(15インチアナログRGBカラーディスプレイ)……¥168,000➡¥ 76,000
㉟ PC-TV452(15インチ0.39ドットTVチルト付カラーCRT)……¥128,000➡¥ 62,000
㊱ PC-TV453N(15インチ0.35ドットTVチルト付カラーCRT)……¥138,000➡¥ 68,000
㊲ N5913L(G)(14インチアナログRGBカラーCRT)……新同 ¥138,000➡¥ 88,000
㊳ PC-8851(14インチモノクロキャラクタディスプレイ)……¥ 58,800➡¥ 28,000
㊴ PC-KD551(14インチ0.39ドットカラーディスプレイ)……¥118,000➡¥ 42,000
㊵ PC-KD551K(14インチ0.39ドット4050文字カラーCRT)……¥ 99,800➡¥ 42,000
㊶ PC-KD651(14インチカラーCRT/PC-100用)……¥198,000➡¥ 38,000
㊷ PC-KD854N(14インチ0.39ドットカラーアナログディスプレイ)……¥ 84,800➡¥ 48,000
㊸ PC-KD854(14インチ0.39ドットアナログカラーCRT)……¥ 89,800➡¥ 46,000
㊹ PC-KD862(ブラック)(14インチ0.39ドットアナログカラーCRTチルト付)……¥ 99,800➡¥ 48,000
㊺ PC-KD863S(15インチ0.39ドットカラー、SP、チルトスタンド付)……¥118,000➡¥ 58,000
㊻ PC-9801LV-05(キャリングケース/PC-9801LV21、22用)……新品 ¥ 24,000➡¥ 18,000
㊼ PC-9801CV-01(数値演算プロセッサ(PC-9801CV-21専用))……新品 ¥ 82,000➡¥ 20,000
㊽ PC-8822(10インチ18ドット漢字プリンター)……¥234,000➡¥ 30,000
㊾ PC-PR101TL(10インチ24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)……¥ 79,800➡¥ 48,000
㊿ PC-PR102TL3(10インチ24ドット漢字熱転写プリンター)……¥ 50,000➡¥ 30,000
(51) PC-PR102TL2(W)(10インチ24ドット漢字熱転写プリンター)……¥ 50,000➡¥ 28,000
(52) PC-PR201H-23(トラクターフィーダ(PC-PR201H & H2用))……¥ 20,000➡¥ 8,000
(53) PC-PR201V(15"24ドットカラー漢字プリンター トラクタ付)……新品 ¥298,000➡¥140,000
(54) PC-PR406S(10インチ24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥ 94,800➡¥ 58,000
(55) PC-VC101(88用カラービデオコピー88用)……新品 ¥198,000➡¥ 48,000

EPSON

(56) PC-286L H10 N(10MBHDDナイゾウCPU)……新品 ¥468,000➡¥280,000
(57) PC-286VE-H20(CPU)……新品 ¥423,000➡¥258,000
(58) PC-286VE-STD(CPU)……¥298,000➡¥168,000
(59) PC-286X-STD(CPU)……新品 ¥438,000➡¥328,500
(60) PC-286CD2(14インチ0.31アナログRGBカラーCRT)……¥ 94,800➡¥ 58,000
(61) #7336(シートフィーダ(W)/HG-2000、2500、2550用)……新品 ¥ 40,000➡¥ 18,000
(62) HG-2500PC(15インチ24ドットインクジェット漢字プリンター)……¥248,000➡¥ 98,000
(63) HG-2550PC(15インチ24ドットインクジェット漢字プリンター)……新品 ¥258,000➡¥128,000
(64) HG-800PC(10インチ24ドットインクジェット漢字プリンター)……新同 ¥168,000➡¥ 88,000
(65) HG-CSFS(シートフィーダ(S)/HG-2000、2550用)……新品 ¥ 25,000➡¥ 12,000
(66) RP-80 F/TⅡK(10インチ18ドット漢字プリンター)……¥129,000➡¥ 28,000
(67) RP-80F/T2(10インチ18ドットプリンター)……¥ 00,000➡¥ 18,000
(68) VP-1000PC(15インチ24ドットトラクタ内蔵プリンター)……¥154,000➡¥ 58,000

FUJITSU

(69) FM-7(CPU(MB25010))……¥128,000➡¥ 8,000
(70) FM-77AV2(CPU)……¥158,000➡¥ 32,000
(71) FM-77L4(CPU(MB25260))……¥238,000➡¥ 42,000
(72) MB-27331(14インチ0.37ドット4050文字カラー)……¥109,800➡¥ 46,000
(73) MB-22405(FM-7用漢字ROM)……¥ 35,000➡¥ 8,000
(74) MB-27411E(10インチ24ドット 漢字プリンタ)……¥170,000➡¥ 38,000

SEIKOSHA

(75) GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)……¥119,800➡¥ 8,000

SHARP

(76) CZ-600CE(CPU(X68000))……新同 ¥369,000➡¥196,000
(77) CZ-601C-GY(CPU(X68000 ACE))……新同 ¥319,800➡¥218,000
(78) CZ-611C-BK(CPU(X68000 ACE HD))……新同 ¥399,800➡¥248,000
(79) CZ-611C-GY(CPU(X68000 ACE HD))……新同 ¥399,800➡¥248,000
(80) CZ-811CR(CPU(X1F model 10))……新品 ¥ 89,800➡¥ 14,000
(81) CZ-820CE(CPU(X1G model 10))……新品 ¥ 69,800➡¥ 16,000
(82) CZ-822CB(CPU(X1G model 30))……新品 ¥118,000➡¥ 26,000
(83) MZ-2521(CPU)……¥198,000➡¥ 52,000
(84) CU-14AG1(14インチアナログRGBカラーディスプレイ)……¥ 89,800➡¥ 48,000
(85) CU-21CDBK(21インチ0.52ピッチ3モードアナログディスプレイ)……新同 ¥139,800➡¥ 86,000
(86) CZ-600DE(15インチ0.39ピッチカラーディスプレイテレビ(黒))……新同 ¥129,800➡¥ 76,000
(87) CZ-601D-GY(15インチ0.39ピッチアナログ3モードディスプレイTV)……新同 ¥119,800➡¥ 78,000
(88) CZ-603D-GY(14インチ0.31ピッチアナログCRTチルトスタンド付)……新同 ¥ 84,800➡¥ 64,800
(89) CZ-611D-GY(15インチ0.31ピッチアナログ3モードディスプレイTV)……新同 ¥145,000➡¥ 92,000
(90) MZ-1D01(14インチカラーディスプレイ)……¥124,000➡¥ 38,000
(91) MZ-1V01(ファクシミリはイメージスキャナプリンター)……¥278,000➡¥ 98,000
(92) CZ-8PC3(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター)……¥ 65,800➡¥ 38,000
(93) CZ-8PK6(15インチ24ドット漢字プリンター)……¥159,000➡¥ 38,000
(94) CZ-8PK6(15インチ24ドット漢字プリンター)……新品 ¥159,000➡¥ 38,000
(95) VC-S1B(ドルビーサラウンドHiFiビデオ)……新品 ¥185,000➡¥ 48,000

YOKOKAWA

(96) NP-510((カラーコピーボードツキ)15インチ24ドット漢字プリンター)……¥175,000➡¥ 38,000

■店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!(税別)。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!

冬のボーナス一括払いOK!!手数料ナシだって!!12月末払いもOK!!ウーン、利用しなくっちゃネ!!

パソコンプラザ

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

案内図

店頭セール実施中

全国通販

冬のボーナス一括払いOK!!手数料ナシ!!
12月末払いOK!!ご利用下さいネ!!

電話一本で、ハイ即納

オクト
セレクテッドシステム

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!!ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由!オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

蒲田

ウレピィーお知らせ!!
冬のボーナス一括払い(12月末払OK)なんと
手数料なしですヨー!
超低金利ハッピークレジットをご利用ください。

OPEN

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!!

(送料¥2,000)

PC-8801FE

- ●PC-8801FE
- ●PC-KD855
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥198,800
特価¥125,000

PC-8801MA2

- ●PC-8801MA2
- ●PC-KD855
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥237,800
特価¥153,000

PC-98DO

★98と88のソフトが1台で
楽しめるマルチピューター!!
- ●簡単なスイッチ切替で、98モードと88モードに!
- ●98ソフトと88の多彩なホビーソフトを利用できる!
- ●1MB5インチFDD2基内蔵!!
- ●98VMIIプラスMA2の魅力!!

NEW

PC-98DO

- ●PC-98DO
- ●PC-KD855
- ●MD-2HD10枚
- ●マウス
- ●ゲームパック
- ●パソコン活用ソフト
  ※キーボードレッスン&ベーシックプログラミングが入っています。

定価合計¥367,800
超特価¥250,000

MITSUBISHI NEW XC-1498C

- ●0.28mmドットピッチ
- ●4050文字
- ●カラー
- ●アナログ
- ●14インチ

ディスプレイ変更の場合……+¥8,000

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●CU-14FD……+¥12,000
- ●CU-14GD……+¥6,000
- ●CMT-147H……+¥12,000
- ●PC-KD863S……+¥24,000
- ●PC-TV454……+¥37,000
- ●PC-TV353……+¥20,000
- ●PC-TV455……+¥48,000
- ●PC-KD863G……+¥48,000
- ●PC-KD854N……+¥10,000
- ●CU-21CD……+¥58,000

を、加算して下さい。

TVが見れる14インチディスプレイ!!

SHARP CU-14TV(GY) NEW

定価¥98,800
- ●4050文字アナログ
- ●0.31mmドットピッチ
- ●TVチューナー内蔵
- ※●PC-88/98対応

ディスプレイ変更の場合……+¥27,000

PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)

送料¥1,000

NEC PC-PR101TL3

- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシートハガキ印字OK

(定価¥69,800)**特価¥49,000**

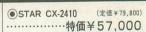
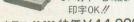
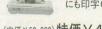
EPSON AP-550PC

- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで印字OK!!

定価¥69,800 **特価¥44,000**

STAR TX-24CL

- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK!

(定価¥69,800)**特価¥42,000**

- ◎STAR CX-2410 (定価¥79,800) ……特価¥57,000
- ◎NEC PC-PR150H (定価¥84,000) ……特価¥59,800
- ◎EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ……特価¥63,000
- ◎NEC PC-PR150V (定価¥89,800) NEW……特価¥69,000

アプリケーションソフト

(送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
P1	ワープログラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープログラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥24,500
ユーカラart88	ワープログラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
ユーカラチャート	グラフィック	5D/5HD	¥24,000	¥18,000
88CARD	データベース	5D/5HD	¥28,000	¥21,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥18,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥20,000
880Term	通信	5D	¥9,900	¥9,900

周辺機器

(送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
XE-1AJ	インテリジェント・コントローラー	¥23,800	¥18,000
PC-8872	マウス	¥9,800	¥7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥7,800	¥4,500
OMRON MD-1200AIII	モデム	¥19,800	¥15,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000

ゲームソフトALL 25% off セットでどうぞ! 安いゾー

お知らせ ※10/15(日)、16(月)、17(火)、18(水)は連休とさせていただきます。※掲載の価格は8/20現在です。まずはお電話にてご確認下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

★■店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!（税別）。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

冬のボーナス一括払いOK!!手数料ナシだって!!12月末払いもOK!!ウーン、利用しなくっちゃネ!!

X68000フェア SHARP X68000 組合せセット!! キミはどれを選ぶ? 送料無料

X68000

X68000EXPERT / EXPERT-HD
ウーン、多分に安い!
(A)EXPERT・CZ-602C(BK/GY) 定価￥356,000
(B)EXPERT-HD ● CZ-612C (BK/GY) 定価￥466,000

X68000PRO / PRO-HD
イヤー、絶対安い!!
(A)PRO ● CZ-652C (BK/GY) 定価￥298,000
(B)PRO-HD ● CZ-662C (BK/GY) 定価￥408,000

X68000ACE-HD 限定

20MB ハードディスク内蔵の高性能機
ACE-HD ● CZ-611C (BK/GY) 定価￥399,800

大特価中（お電話下さい）
●頭金ナシ!!
●1回～60回クレジットOK!!
●組合せ自由! TEL下さい。

ディスプレイ組合せ
①CZ-602D
②CZ-611D
③CZ-603D
④CU-21CD
⑤CZ-612D

特典 ●MD-2HD10枚●シリコン・キーボード・カバー●アフターバーナーの3つをプレゼント!!

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価￥65,800）㊙大特価!!

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価￥99,800）㊚大特価!!

X68000用ソフト/周辺機器（送料￥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	￥58,000	￥40,000
KAMIKAZE	データベース	￥68,000	￥46,000
サイクロン	グラフィク	￥58,000	￥25,000
C-TRACE68	グラフィック	￥68,000	￥50,000
C-COMPILER PRO68	C言語	￥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	￥17,800	特価

X68000用周辺機器

形名	商品	定価	特価
CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	￥38,000	大特価
CZ-6BM1	MIDボード	￥26,800	大特価
AN-8TV	パソコンチューナー	￥35,800	大特価
CZ-8TMZ	モデムユニット	￥49,800	大特価
CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	￥39,800	大特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	￥23,800	￥19,000

富士通 FM-TOWNSサマースペシャルセール（送料無料）

富士通FM-TOWNS
モデル1
モデル2

オクト 大特価!!
お電話下さい

①TOWNSモデル1
●本体
●カラーCRTディスプレイ
●キーボード
●システムソフトウェア
定価合計 ￥467,800
大特価中

②TOWNSモデル2
●本体
●カラーCRTディスプレイ
●キーボード
●システムソフトウェア
定価合計 ￥527,800
大特価中

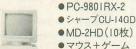
FM-TOWNSセットで、お買い上げの方に!!
(a)アフターバーナー（ゲーム）(b)ジョイカード、(c)MF-2HD 5枚プレゼント!!
組合せ多数ありますので、お電話下さい。

モデム だよ～ん!!
オムロン●MD-1200AIII……▶特価￥16,000
●MD-2400B……▶特価￥34,000
●MD-2400F……▶特価￥42,000
AIWA●PV-A2400MNP4…▶特価￥34,000
●PV-A2400MNP5…▶特価￥41,000

ミュージカル・ツール（送料￥1,000）

●POLAND ミュージくん
定価￥93,800・▶特価￥76,800
●ROLAND ミュージ部
定価￥158,000▶特価￥129,800
●SNE サウンド オーケストラ
定価￥29,800……▶特価￥ 18,000
●FM+1 プラス コンサート
定価￥29,800……▶特価￥ 18,000
●サウンド・エース（PC-9801-26Kコンパチ）
定価￥22,000……▶特価￥ 13,800

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット（送料￥2,000）

NEC PC-9801RX-2

●PC-9801RX-2
●シャープCU-14GD
●MD-2HD（10枚）
●マウス+ゲーム
●パソコン活用ソフト
限定 特価￥290,000

EPSON PC-286VF-STD
新製品

●PC-286VF-STD
●シャープCU-14GD
●MD-2HD（10枚）
●マウス+ゲーム
●MS-DOS
●パソコン活用ソフト
推奨 特価￥235,000

PC-9801UV11
●PC-9801UV11+シャープCU-14GD+MF-2HD5枚+マウス+パソコン活用ソフト‥特価￥235,000

PC-9801VM11
●PC-9801VM11+シャープCU-14GD+MD-2HD10枚+マウス+ゲーム+パソコン活用ソフト‥特価￥275,000

PC-9801EX2
●PC-9801EX2+シャープCU-14GD+MF-2HD+マウス パソコン活用ソフト……特価￥290,000

EPSON PC-286US-STD
●PC-286US-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD5枚+MS-DOS+パソコン活用ソフト‥特価￥220,000

★ディスプレイ変更の場合
●CU-14FD……+￥ 6,000
●XC-1498C……+￥ 1,000
●PC-KD854N……+￥ 7,000
●PC-KD455……+￥42,000
●PC-TV353……+￥14,000
●PC-TV454……+￥30,000
●CR-4000……+￥10,000
●CU-14GV……+￥26,000
加算してください。

オクト推奨プリンター（送料￥1,000）
●STAR BR-2415……特価￥60,000
●EPSON VP-135EXPC‥特価￥69,000
●EPSON VP-2000PC……特価￥109,000

パソコンラック

送料無料
Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325(H)×640(W)×700(D)
特価 ￥16,000

Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245(H)×614(W)×600(D)
特価 ￥12,000

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクト ラクラク・クレジット	12回	4.5%	24回	10%	36回	14%	48回	18%

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 当No.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人（オクト）

※掲載の価格は8/20現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5−1−6周ビル3F

お問合せ ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00 日曜定休(祭日営業) FAX:03-781-7055

当社の広告は消費税込みの内税価格で表示してあります。

特選パソコンDESK

(送料1個につき1000円/消費税込み)

注番BM-1

特価 ¥10,600

600(幅)×600(奥)×670(高)mm パソコン&ワープロ両用タイプ(オーバートウフテーフ別売¥7000)

注番BM-2

Ⓐ特価 ¥15,600

Ⓑ特価 ¥19800

マウステーブル付

620(幅)×700(奥)×1265(高)mm 中間棚板3段階調節可能

注番BM-3

特価 ¥29800

940(幅)×700(奥)×1265(高)mm 上から二番目の棚板は高さが100・165・395 の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番BM-4

特価 ¥30800

1100(幅)×780(奥) 850～1200(高) 上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能 キャスター付

注番BM-5

特価 ¥39,600 引き出しユニット付

1200(幅)×750(奥) 1215～1315(高)mm キャスター付

注番BM-6

Ⓐ 特価 ¥ 9,300

Ⓑ 特価 ¥13,000 (ヒジカケ付)

注番BM-7

特価 ¥17,000

624(幅)×400(奥)×660(高)mm キーボードテーブルはスライド式でハンドレスト付

新作ゲームSOFT

(送料1本400円、2本700円、3本以上1000円/消費税込み)

ソフト名	特価	メディア
ア行		
R-TYPE	¥ 7,020	X68
アグニの石	¥ 7,020	MSX2
アップルクラブ1～2	¥ 3,420	SR
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥ 7,020	88/X1
アフターバーナー	¥ 8,280	X68
アリスたちの午後	¥ 7,020	98/88/X68
アルフェイム	¥ 8,820	98/88
アンデッドライン	¥ 6,120	MSX2
イーヴル・ストーン	¥ 5,220	98V/88/X1/X68/MSX2
イースII	¥ 7,020	98/SR/X1t/AV/MSX2D
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,830	98/88/MSX2
イシュラル	¥ 5,580	X1
維新の嵐	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68
維新の嵐・CD付	¥10,980	98/88/VA/X1
韋駄天いかせ男1～3	¥ 6,120	MSX2D
いろはにほへと	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
インサイダース	¥ 8,820	98
ヴァリスII	¥ 7,920	98/88/MSX2
ヴァルナ	¥ 7,020	SR
WIZARD98	¥15,120	98
WIZARDきゃら	¥12,420	98
WIZARD88	¥11,520	88
ウイングス	¥ 7,020	98/X68
ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック	¥ 8,820	98
美しき獲物たち4～6	¥ 3,600	98/SR/X1/MSX2D
AI囲碁2	¥11,520	98
A列車で行こう	¥ 7,020	MSX2
FMパナアミューズメント	¥ 7,020	MSX
F-15ストライクイーグル	¥ 7,020	98/88
F-15ストライクイーグル	¥ 7,020	98/88
F-1スピリット3Dスペシャル	¥ 6,120	MSX＋
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,920	88
エンジェル・ハーツ	¥ 6,120	98V/88
エントフューラー	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
お嬢様くらぶ	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2D
おちゃめなゆうれい	¥ 6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
おんなのこけーさつたい	¥ 7,020	88
カ行		
ガールズ・パラダイス	¥ 7,020	88
カインドウ・ギャルズ	¥ 6,120	98/88/X68/MSX2
ガウディ・バルセロナの風	¥ 8,820	98/88/X68/MSX2
神の聖都	¥ 8,820	98/88/MSX2
からいかあまいかしょっぱいか	¥ 6,120	88
ガルフ・ストリーム	¥ 7,920	98/88/X1/MSX2
機動戦士ガンダム	¥ 6,120	98/88/MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 7,020	89/SR/MSX2D
GALWARSきゃぴきゃぴるん	¥ 5,440	88
きゃんきゃんバニー	¥ 5,220	98V/88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,920	88
キューティーハニー	¥ 7,920	88
銀河	¥ 7,020	98/88
銀河	¥ 6,120	MSX2
銀河英雄伝説	¥ 7,920	98/88
キングオブマジック	¥ 7,920	98
クイズ勝手に成ジャン	¥ 6,120	98/88/MZ25/MSX2D
ロ説きかた教えます	¥ 6,120	98/88/X1/X68/MSX2D
首斬り館	¥ 7,920	MSX2D
クライシス	¥ 7,920	88
グランドマスター	¥ 8,820	98V/X68
クリスタル・ドリーム	¥ 7,020	98/88
クリムゾン2	¥ 7,020	88/MSX2
クレアスター	¥ 8,820	98
クレセントムーンがある	¥ 5,220	98
激突ペナントレース2	¥ 5,670	MSX2
源平討魔伝	¥ 7,020	X68
ゴーファーの野望	¥ 5,220	MSX
コスモスクラブ	¥ 7,920	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,820	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
ごらくいん	¥ 6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
殺しのドレス2	¥ 6,120	98/88
サ行		
サーク	¥ 7,920	98/88
サイオブレード	¥ 7,920	98/SR/X1t/AV/MSX2D
西国の覇者	¥ 6,480	98
早乙女学園入学案内	¥ 4,320	98/88/X1/X68/MSX2
ザ・キングオブシカゴ	¥ 7,920	98
Intruder 桜屋敷の探索	¥ 6,120	88/MSX2
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
殺意の接吻	¥ 5,220	98/88/X1/X68/77
殺意の接吻	¥ 6,120	MSX2D
サバッシュ	¥ 7,020	SR
サバッシュ	¥ 7,920	X68
ザ・ファイルマスター	¥13,320	98
ザ・ファイルマスター	¥11,520	88/X1/X68/77
ザ・ファイルマスター	¥ 7,920	MSX2D
斬	¥ 8,820	98
三国志	¥13,320	98/88/X1/X68/77/MZ25
三国志	¥11,520	MSX2D
38万キロの虚空	¥ 8,820	X68
ジェノサイド	¥ 7,920	X68
自己中心派2	¥ 7,020	98
自己中心派3	¥ 6,120	SR
自己中心派	¥ 4,320	88
死体置場で夕食を	¥ 8,820	98/88/MSX2
シャッフルパック・カフェ	¥ 7,020	98
シャティ	¥ 7,920	88/X1
上海II	¥ 6,120	98/88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥ 8,820	88
シュヴァルツシルトII	¥ 8,820	98
少女遊戯	¥ 7,020	98/SR/X1/MSX2D
ジンギスカン	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MSX2D・R
新10倍カートリッジ	¥ 5,220	MSX
秦始皇帝	¥ 7,020	98V
水滸伝	¥ 8,820	98/88/X1t/AV/MSX2
水滸伝・CD付	¥10,980	98/88/X1t/AV/MSX2
水龍士 I	¥ 8,820	98
スーパー大戦略	¥ 7,200	SR/X1t
スーパー大戦略	¥ 7,920	98/X68/MSX2/TOWNS
雀ボーグすずめ	¥ 7,020	98/88/MSX2
スタークルーザー	¥ 7,920	X68
スターシップランデブー	¥ 7,920	X68
スタートレーダー	¥ 7,830	98/88
スティルソード For Adult	¥ 4,320	SR
スナッチャー	¥ 7,920	SR
スナッチャー	¥ 7,480	MSX2D
スペースハリアー	¥ 7,020	SR/X1
セーラー服美少女図鑑1～6	¥ 3,420	98V/SR
せまってみたい	¥ 6,120	98V/88/MSX2
全国おんせん麻雀	¥ 7,020	88
倉庫番パーフェクト	¥ 6,120	98/88/X1/X68/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,820	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/SR/VA/X1t
ソフトでハードな物語2	¥ 7,020	X68
タ行		
ダークレイス	¥ 8,640	98V
大海令	¥11,520	98V/X68
大戦略IISP	¥ 7,920	98
大戦略III	¥ 8,820	98V
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
太平洋の嵐パワーアップキット	¥ 5,220	98/VA
田代まさしのプリンセスがいっぱい	¥ 6,120	MSX2D
堕天使KYOUKO	¥ 7,020	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ピンチ	¥ 6,120	88/X1/77
ダブルイーグル	¥ 8,550	98/X68
超番外図鑑＋	¥ 7,020	98/88/X68
D.C.コネクション	¥ 7,920	88/MSX2D
ディオス	¥ 8,820	88
提督の決断	¥13,320	98
提督の決断・CD付	¥15,480	98
ティル・ナ・ノーグII	¥ 8,820	98
ディガンの魔石	¥ 7,920	MSX2D
ディガンの魔石	¥ 9,000	88
デザート	¥ 6,120	98/88
デス・ブリンカー	¥ 8,820	98/VA/X68
テトリス	¥ 6,120	98/88/X1/X68/77/MSX2D
デュアルターゲット	¥ 7,020	88/X1/77/MSX2D
デュアルターゲット	¥ 7,920	98/X68
デュエル	¥ 7,830	88
テラクレスタ	¥ 6,120	MSX2R
デリンジャー	¥ 7,920	98/SR/MSX2D
テレホンクラブストーリーSP	¥ 7,020	98/88/MSX2
天下統一	¥ 8,820	98V
天九牌	¥ 6,120	88
天使たちの午後番外II	¥ 7,020	98/SR/MSX2D
天使たちの午後II美奈子	¥ 7,020	98/SR/X1/AV/MSX2D
天使たちの午後III	¥ 7,920	98/88/MSX2
電脳将棋	¥ 8,820	98V
東京女子高生セーラー服1～3	¥ 4,320	98V/SR/MSX2D
東京女子高制服図鑑1～3	¥ 7,020	98/88/X1t/X68/MSX2
ドーム	¥ 8,820	98/88/X1/X68/MSX2D
ドキドキシャッターチャンス	¥ 4,320	98/88
ドラグーンアーマFORアダルト	¥ 5,220	98/88
ドラゴンスピリット	¥ 7,920	X68
ドラゴンバスター	¥ 6,480	98V
トリトーンファイナル	¥ 8,820	VA/X68
トワイライトゾーン2	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2D
トワイライトゾーン3	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2
ナ行		
南海の死闘	¥ 7,920	98V
ニュージーランドストーリー	¥ 7,920	X68
信長の野望・全国版	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25
信長の野望・全国版	¥ 7,920	MSX2D
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,820	98/88/X1t/MSX2D
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,980	98/88/X1t/MSX2D
ハ行		
パーソナル・ミュージシャンPC88	¥10,800	SR
はあちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/MSX2
ハード・グラフィックス(総集編)	¥ 5,220	98V/SR/77/MSX2D
ハイドライドIIISV	¥ 7,020	98V
牌の魔術師	¥ 5,220	MSX2R
パチプロ伝説	¥ 5,220	MSX2R
パックマニア	¥ 7,020	X68
花の清里	¥ 7,020	98V/SR/MSX2D
花札放浪記	¥ 6,120	X68
バビロンの賞金伝説	¥ 4,410	88
バランスオブパワー	¥11,520	98V/88/MSX2D
遥かなるオーガスタ	¥11,520	98
晴れのちおおさわぎ	¥ 5,220	98/88
パワーリーグ	¥ 7,020	X68
パワフルまあじゃん2	¥ 7,020	98/SR/X1t/X68/MSX2
美少女コントロール	¥ 6,120	MSX2
美少女写真館III	¥ 6,120	98/SR/MSX2D
媚少女NORIKO	¥ 7,020	98/88/X1/X68/MSX2
ヒストリーオブエルスリード	¥ 8,820	X68
ビデオクイーンをさがせ	¥ 6,120	98/88
ピュア	¥ 6,120	98/88
ぴんきい・ぽんきい1-3	¥ 5,220	98/88/MSX2
ファーストクイーン	¥ 7,920	98V/VA
ファミリースタジアム・89年度版	¥ 6,120	VA
ファミリースタジアム	¥ 7,020	MSX2
ファンタジーIII	¥ 8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2D
ファンタジーゾーン	¥ 7,020	X68
ふぇありぃてぃる	¥ 4,320	MSX2D
ふぇありぃてぃる	¥ 7,020	98V/SR
PUPPETSHOW	¥ 3,600	98/88/X68/MSX2D
プライベートスクール	¥ 6,120	98/88/MSX2
ブラックウイング	¥ 7,020	88/X1
フルスロットル	¥ 7,920	X68
プロヴィデンス	¥ 7,020	88
ぺんぎんくんWARS2	¥ 6,120	MSX2D
ボスコニアン	¥ 6,120	X68
保存版ロードランナー	¥ 7,020	98V
ポッキー	¥ 6,120	MSX2
ポッキー	¥ 7,020	98/SR
ほっとMILK	¥ 4,320	MSX2D
ほっとMILK	¥ 7,020	98V/SR
Hopper	¥ 4,320	MSX2D
ホテルウォーズ	¥ 8,820	X68
ホワッツ・マイケル	¥ 7,020	98/88/MSX2D
マ行		
麻雀狂時代スペシャル	¥ 7,020	X68
麻雀悟空	¥ 6,120	98/88/X1/AV/MSX2R
麻雀悟空	¥ 7,020	X68
麻雀武蔵	¥ 8,820	98/X68
麻雀狂時代スペシャルII	¥ 6,120	88/X68
マイト&マジック2	¥ 8,820	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
魔剣士KUMIKO	¥ 7,020	98/88/X1/X68/MSX2
マジカルハウス	¥ 6,120	88
魔浄理子	¥ 7,920	88
魔浄理子	¥ 8,820	98V
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,120	MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 7,920	98
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 7,200	88/X1
Mrプロ野球	¥ 8,820	98V
ミッドガルツ	¥11,520	X68
三つ目がとおる	¥ 7,020	MSX
夢幻戦士ヴァリスII	¥ 7,920	98V/88/MSX2
名監督II	¥ 8,820	98/VA/X68
めいず君	¥ 5,220	98/88/MSX2D
めぞん一刻完結編	¥ 7,020	98/88/X1/77/MSX2D
めぞん一刻完結編	¥ 8,820	X68
メフィスト	¥ 7,920	98/88
モンモンモンスター	¥ 6,120	MSX2
ヤ行		
闇の壱与伝説	¥ 7,020	98/88
やりたい放題2	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
遊免伝	¥ 7,020	98V
雪の国クルージュ	¥ 7,920	X68/MSX2
妖獣機甲兵ワードラゴン	¥ 7,830	88
ラ行		
ライトニングバッカス	¥ 8,820	X68
ラ・ヴァルー	¥ 7,920	88
ラストハルマゲドン	¥ 7,020	98/SR/X1/MSX2D
ラストハルマゲドン	¥ 8,820	X68
ラプラスの魔	¥ 7,020	MSX2D
ラルフ	¥11,520	88
Rance 光をもとめて	¥ 6,120	98/88
らんらん狂走曲	¥ 7,020	98/88
リーチフォーザスターズ	¥ 8,820	98V
リーベルマニューバー・ライナス	¥ 7,020	88
リップスティックADV	¥ 6,120	98/SR
琉球	¥ 5,220	98/X68
琉球	¥ 4,320	MSX2
リングマスター	¥ 7,920	X68
リングマスターII	¥ 7,020	98V
レイドッグ2	¥ 6,120	MSX2＋
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68
ロードス島戦記	¥ 8,820	98/VA

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

〈お申し込み方法〉

現金書留

申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。

送り先：東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

銀行振込(ゲームソフトはご遠慮下さい。)

お電話の上、下記までお振込み下さい。

太陽神戸銀行 旗ノ台支店 普通：3304231 聖和ライフサービス

ご入金確認後至急商品をお送りします。

注意

沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

無料見積り

購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。

※当社の広告は全て消費税込の価格で掲示しております。

書留申込BM11月号

フリガナ			
住所 〒			
名前		昭和 年 月 日生 才	TEL( ) —
使用機種		メディア5″・3″・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2	
商品名 または DESK注番	① ② ③	ソフト名	① ② ③

ソフトのことなら、ダイナにおまかせ

★全商品20%OFF SALE!! ★中古ソフトも高価買取中!!

PC88シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
YSⅢ	8,700	7,300
サーク	8,800	7,400
ウルティマⅠ	6,800	5,700
クリムゾンⅡ	7,800	6,500
デスブリンガー(VA専用)	9,800	8,200
ロードス島戦記(VA専用)	9,800	8,200
アドバンストファンタジアン	7,800	6,500
ディガンの魔石	10,000	8,300
ソーサリアン	9,800	8,200
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1	3,800	3,200
戦国ソーサリアン	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,200
ウィザードリィⅣ	12,800	10,700
サバッシュ	7,800	6,500
水龍士Ⅰ・Ⅱ	7,800	6,500
〈アドベンチャー〉		
神の聖都	9,800	8,200
闇の壱与伝説	7,800	6,500
ガウディ(HD専用)	9,800	8,200
DCコネクション	8,800	7,400
怨霊戦記	9,800	8,200
琥珀色の遺言	9,800	8,200
ヴァルナ	7,800	6,500
〈シュミレーション〉		
シュバルツッシルト	9,800	8,200
パイレーツ	8,800	7,400
銀河英雄伝説	8,800	7,400
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,100
マスターオブモンスターズ	8,000	6,600
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,800	4,100
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,200
維新の嵐(VA専用版)	9,800	8,200
維新の嵐(88SR版)	9,800	8,200
太平洋の嵐DX(VA専用版)	14,800	12,300
太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用版)	5,800	4,900
スーパー大戦略88	8,000	6,600
〈アダルト〉		
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5,800	4,900
せまってみたい	6,800	5,700
ランス	6,800	5,700
きゃんきゃんバニー	5,800	4,900
ガールズパラダイス	7,800	6,500
デザート	7,800	6,500
長くて甘い夜	7,800	6,500
コスモスクラブ	8,800	7,400
ピュア	6,800	5,700
エンジェルハーツ	6,800	5,700
パペットショウ	4,000	3,300
クリスタルドリーム	7,800	6,500
はっちゃけあやよさん	3,800	3,200
デリンジャー	8,800	7,400
ポッキー	7,800	6,500
天使たちの午後Ⅱ 番外2	7,800	6,500
天使たちの午後Ⅲ	8,800	7,400
テレフォンクラブストーリー	7,800	6,500
花の清里	7,800	6,500
なぎさの館	7,800	6,500
スターシップランデブー	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
妖獣機甲兵ワードラゴン	8,700	7,300
ヴァリスⅡ	8,800	7,400
銀河	7,800	6,500
リーベルマニューバーライナス	7,800	6,500
スタートレーダー	8,700	7,300
ガンダム MSフィールド	6,800	5,700
めいずくん	5,800	4,900
天九牌	6,800	5,700
ファミリースタジアム(VA専用版)	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	6,500
テトリス(VA専用版)	6,800	5,700
テトリス	6,800	5,700
ディアブロ	6,800	5,700
ヴェイグス	7,800	6,500

PC98シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
サバッシュ	8,800	7,400
ハイドランド3SV	7,800	6,500
アルビオン	9,800	8,200
スターコマンド	9,800	8,200
YSⅢ	8,700	7,300
リングマスター	7,800	6,500
リングマスターⅡ	7,800	6,500
ファーストクイーン	8,800	7,400
ティルナノーグⅡ	9,800	8,200
エグザイルⅡ	8,800	7,400
ソーサリアン	9,800	8,200
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1	3,800	3,200
戦国ソーサリアン	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,200
デスブリンガー	9,800	8,200
サーク	8,800	7,400
ロードス島戦記	9,800	8,200
クレアスター	7,800	6,500
〈アドベンチャー〉		
アンジェラス	8,200	6,800
アルフェイム	9,800	8,200
闇の壱与伝説	7,800	6,500
探偵団X	7,800	6,500
デュアルターゲット	8,800	7,400
DCコネクション	8,800	7,400
琥珀色の遺言	9,800	8,200
〈シュミレーション〉		
斬(ZAN)	9,800	8,200
提督の決断	14,800	12,300
マスターオブモンスターズ	8,800	7,400
銀河英雄伝説	8,800	7,400
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,100
天下統一	9,800	8,200
南海の死闘	8,800	7,400
ガンシップ	11,800	9,800
ライトニングバッカス	8,200	6,800
大戦略Ⅲ	9,800	8,200
スーパー大戦略98	8,800	7,400
大戦略ⅡSP	8,800	7,400
パイレーツ	7,800	6,500
プロダクションマネージャー	9,800	8,200
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,200
維新の嵐	9,800	8,200
ジンギスカン	9,800	8,200
シュバルツッシルトⅡ	9,800	8,200
大海令	12,800	10,700
A列車で行こうⅡ	12,800	10,700
太平洋の嵐DX	14,800	12,300
太平洋の嵐パワーアップキット	5,800	4,900
〈アダルト〉		
テレフォンクラブストーリー	7,800	6,500
RUN RUN狂走曲	7,800	6,500
殺しのドレス2	5,800	4,900
クレセントムーンがある	5,800	4,900
ガールズパラダイス	7,800	6,500
ランス	6,800	5,700
デザート	6,800	5,700
長くて甘い夜	7,800	6,500
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5,800	4,900
パペットショウ	4,000	3,300
コスモスクラブ	8,800	7,400
天使たちの午後Ⅲ	8,800	7,400
ピュア	6,800	5,700
ドラグーンアーマー	5,800	4,900
エンジェルハーツ	6,800	5,700
はっちゃけあやよさん	3,800	3,200
ポッキー	7,800	6,500
天使たちの午後Ⅱ	7,800	6,500
天使たちの午後Ⅱ 番外2	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
ヴァリスⅡ	8,800	7,400
ダブルイーグル	9,500	7,900
保存版ロードランナー	7,800	6,500
遊恐伝	7,800	6,500
銀河	7,800	6,500
めいずくん	5,800	4,900
シャッフルパックカフェ	7,800	6,500
テトリス	6,800	5,700
麻雀悟空	6,800	5,700
ぎゃんぶらあ自己中心派	7,800	6,500
ぎゃんぶらあ自己中心派2	7,800	6,500
森田将棋Ⅱ	10,000	8,300
今夜も朝までパワフル麻雀2	7,800	6,500
麻雀大会	9,800	8,200
麻雀武蔵	9,800	8,200

X1シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
アドバンストファンタジアン	7,800	6,500
エグザイル(TURBO)	8,800	7,400
ソーサリアン(TURBO)	9,800	8,200
ソーサリアンユーティリティ(TURBO)	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1(TURBO)	3,800	3,200
戦国ソーサリアン(TURBO)	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン(TURBO)	3,800	3,200
〈アドベンチャー〉		
琥珀色の遺言(TURBO)	9,800	8,200
サイオブレード(TURBO)	8,800	7,400
めぞん一刻完結編	7,800	6,500
〈シュミレーション〉		
信長の野望 戦国群雄伝(TURBO)	9,800	8,200
水滸伝(TURBO)	9,800	8,200
マスターオブモンスターズ(TURBO)	8,000	6,600
〈アダルト〉		
美しき獲物たち5	4,000	3,300
なぎさの館	7,800	6,500
天使たちの午後Ⅱ	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
麻雀狂時代SPECIALⅡ(TURBO)	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2(TURBO)	7,800	6,500
スタークルーザー(TURBO)	7,800	6,500
リボルティーⅡ(TURBO)	7,800	6,500
アークティック(TURBO)	5,800	4,900

X68000シリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
リングマスター	8,800	7,400
サバッシュ	8,800	7,400
ローグアライアンス	9,800	8,200
マイトアンドマジック2	9,800	8,200
ジェノサイド	8,800	7,400
アークス	10,000	8,300
デスブリンガー	9,800	8,200
ラストハルマゲドン	9,800	8,200
ウルティマⅣ	9,800	8,200
〈アドベンチャー〉		
ねじ式	9,800	8,200
カサブランカに愛を	7,800	6,500
マーダークラブDX	7,800	6,500
琥珀色の遺言	9,800	8,200
道化師殺人事件	7,800	6,500
めぞん一刻 完結編SP	9,800	8,200
〈シュミレーション〉		
スーパー大戦略X68	8,800	7,400
ジンギスカン	9,800	8,200
ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,200
三国志	14,800	12,300
信長の野望 全国版	9,800	8,200
大海令	12,800	10,700
太平洋の嵐DX	14,800	12,300
〈アダルト〉		
スターシップランデブー	8,800	7,400
ダブルヴィジョン	5,800	4,900
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
琉球	5,800	4,900
天九牌	6,800	5,700
ファンタジーゾーン	7,800	6,500
R-TYPE	7,800	6,500
スタークルーザー	8,800	7,400
今夜も朝までパワフル麻雀2	7,800	6,500
サンダーフォース2	9,800	8,200
テトリス	6,800	5,700
キングオブシカゴ	12,800	10,700
麻雀武蔵	9,800	8,200
麻雀悟空	7,800	6,500
ドラゴンスピリット	8,800	7,400
アフターバーナー	9,200	7,700
フルスロットル	8,800	7,400

MSXシリーズ

商品名	定価	割引価格
〈ロールプレイング〉		
●DISK		
YSⅢ	8,700	7,300
クリムゾンⅡ	7,800	6,500
ファンタジーⅡ	9,800	8,200
ファンタジーⅢ	9,800	8,200
カオスエンジェルス	7,800	6,500
ミッドガルツSIDE A	8,800	7,400
ミッドガルツSIDE B	8,800	7,400
エグザイル2	8,800	7,400
ディガンの魔石	10,000	8,300
YSⅡ	7,800	6,500
●ROM		
ドラゴンクエスト2	6,800	5,700
〈アドベンチャー〉		
●DISK		
DCコネクション	8,800	7,400
琥珀色の遺言	9,800	8,200
首切り館	8,800	7,400
ガウディ	9,800	8,200
アンジェラス	8,200	6,800
デュアルターゲット	7,800	6,500
〈シュミレーション〉		
●DISK		
スーパー大戦略	8,800	7,400
マスターオブモンスターズ	6,800	5,700
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,500	3,800
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,200
●ROM		
三国志	14,800	12,300
〈アダルト〉		
●DISK		
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5,800	4,900
ランス	6,800	5,700
長くて甘い夜	7,800	6,500
コスモスクラブ	8,800	7,400
天使たちの午後Ⅱ 番外2	7,800	6,500
天使たちの午後Ⅲ	8,800	7,400
美少女コントロール	6,800	5,700
スターシップランデブー	7,800	6,500
〈アクション・シューティング・パズル・その他〉		
●DISK		
琉球	4,800	4,100
ヴァリスⅡ	8,800	7,400
ハイディフォス	7,800	6,500
アンデッドライン	6,800	5,700
めいずくん	5,800	4,900
銀河	6,800	5,700
ガンダムMSフィールド	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	6,500
テトリス	6,800	5,700
シンセサウルス VER.2	7,800	6,500
●ROM		
魂斗羅	5,800	4,900
モンモンモンスター	6,800	5,700
R-TYPE	7,300	6,100
幽霊君	6,800	5,700
FMPAC	7,800	6,500
ゴーファーの野望	5,800	4,900
ぎゃんぶらあ自己中心派	6,800	5,700
ぎゃんぶらあ自己中心派2	6,800	5,700

コピーツール

商品名	割引価格
ニュータイプ88	12,400
ファイルマスター(88orX1)	10,300
ファイルマスター(MSX)	8,250
天下無敵(MSX2 DISK)	2,100
バックアッププロ68K(X68000)	2,100
ウィザード98	13,400
ウィザード88	10,300

サプライ

商品名	価格
ノーブランド3.52DD 10枚	1,425
ノーブランド3.52HD 10枚	2,300
88用マウス	4,050
98用マウス	3,650

お申し込み方法

※価格は全て税込です。

ご希望の商品名等を右記注文書に記入のうえ(注文書は手書き、コピーでも可)注文書と代金プラス送料を郵便局から現金書留でお送りください。現金書留が到着次第、商品を発送いたします。

■送料 1個の場合/600円、2個の場合/900円、3・4個の場合/1,200円、5個以上の場合/1,500円

中古ソフト高価買取中!!

上記表示の買取価格の相場は定価の5〜20%です。88、89、新作等をお送りください。商品が到着次第、ダイナよりお電話いたします。

★値段の折り合いがつかない場合は、商品をご返却いたしますので、ご安心ください。

★買取価格は在庫状況により変動いたしますので、その際はご了承

パソコンハウス ダイナ ●ご注文・お問合せは 営業時間 AM10時〜PM8時 年中無休

〒460 名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F ☎052-261-8080

〈キリトリ線〉

注文書	注文商品名	
お名前		TEL ( )
ご住所 〒		お持ちのパソコンの種類 本体名/ テレビ/ プリンター/

全国どこでもラクラク通販。クレジットもOK。全商品ALL保証書付き!!

MSXワイワイコーナー

本体

SONY
HB-FIXDJ…~~¥69,800~~

Dyna特価 ¥51,500

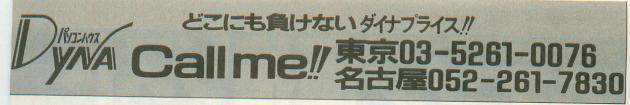
PANASONIC
FS-AIWX……~~¥69,800~~

Dyna特価 ¥49,800

記憶装置

SONY
3.5"フロッピーディスクドライブ
HBD-FI…~~¥36,800~~

Dyna特価 ¥28,000

日本エレクトロニックスMSX拡張スロットボックス………~~¥29,800~~

Dyna価格 ¥23,800

MSX対応
カラープリンター
TX-24CL…~~¥69,800~~

Dyna価格 ¥39,800

SANYO MSX
WAVY70FD…~~¥64,800~~

Dyna価格 ¥45,800

PANASONIC
〈A1WSX〉
Dyna価格 ¥54,800
★予約受付中!!

パソコンラック 特価品

定価¥19,800を
Dyna特価
¥9,800

今月の目玉

SHARP X68000 NEW ※他店より高い場合値引きします。

EXPERT
CZ602C-BK/GY…¥356,000
CZ602D-BK/GY…¥99,800
SET合計¥455,800
特価 ¥455,800(税別)

PRO
CZ652C-BK/GY…¥298,000
CZ602D-BK/GY…¥99,800
SET合計¥397,800
特価 ¥397,800(税別)

その他組合せOK!!

SHARP
カラーイメージスキャナー
〈CZ-8NSI〉定価¥188,000
最大A4サイズの絵や写真をフルカラー読みとり!

Dyna価格 ¥148,000

SHARP
48ドット熱転写カラー
漢字プリンター〈CZ8PC4〉
定価¥99,800

7色カラー印字、48ドットの高品位プリンター
Dyna価格 ¥79,800

SHARP
カラービデオプリンター
〈CZ-6PVI〉定価¥198,000
TV.VTR映像を色鮮やかにプリントアウトできます。

Dyna価格 ¥145,000

SHARP
増設用ハードディスクドライブ
〈CZ-64H〉定価¥120,000

40MBの大容量、高速アクセス(CZ-602C、652C内蔵用)
Dyna価格 ¥89,800

特価品コーナー(税込)

OMRON
ハンディーイメージスキャナー
〈HS-10RⅡ〉
定価¥49,800
RS232Cインターフェイス直結を実現。読み取り巾104㎜/64階調

Dyna価格 ¥34,800

OMRON
インテリジェントモデム
〈MD-1200AⅢ〉
定価¥19,800
300/1200bps、全二重モデム
Dyna価格 ¥13,800

エクセル2HD専用増設フロッピーディスクユニット
〈EX301/EX501〉
定価各¥39,800
Dyna価格 ¥24,800

FM音源ボード
PC98、EPSON286用
Dyna価格 ¥12,500

MSX用通信モデム
リンクス専用。
通信の導入にどうぞ。
Dyna価格 ¥5,980

全国通販システム ●まずお電話でお申込みください。

お支払いはお好きな方法で!
①現金書留/右記住所へ送金ください。
②銀行振込〈振込先〉岡崎信用金庫瑞穂支店(普)168041
③代金着払/商品と引替に代金をお支払いください。手数料が必要です。
＊クレジットもOK、詳しくはお電話でお問合せください。

パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28
営業時間AM11:00~PM8:00(年中無休)

中古パソコン・中古ソフト高価に買取りします。

ステップ価格リスト

パ ソ コ ン

(NEC) PC-9801RX2	(エプソン) PC-286VF-STD	(NEC) PC-9801RA2	(NEC) PC-9801EX2	(エプソン) PC-286VS-STD	(エプソン) PC-286LS-STD
☆398,000 円	☆298,000 円	☆498,000 円	☆348,000 円	☆388,000 円	☆478,000 円

機種	価格	機種	価格	機種	価格	機種	価格
(NEC) PC-9801RX2	☆398,000 円	(NEC) PC-9801VM11	☆328,000 円	(NEC) PC-286LE-H20	☆503,000 円	(エプソン) PC-286LE-STD	☆368,000 円
(NEC) PC-9801RA2	☆498,000 円	(NEC) PC-9801UV11	☆265,000 円	(エプソン) PC-286VF-STD	☆298,000 円	(エプソン) PC-386LS-STD	☆538,000 円
(NEC) PC-98DO	☆298,000 円	(NEC) PC-9801LX2	☆448,000 円	(エプソン) PC-286US-STD	☆268,000 円	(東芝) J-3100SS	☆198,000 円

ディスプレイ

(NEC) PC-KD854N	(三菱) XC-1498C ドットピッチ 0.28	(メディクス) CHC-141AN ドットピッチ 0.31
☆84,800 円	☆99,800 円	☆84,800 円

機種	価格	機種	価格
(NEC) PC-KD853N	☆118,000 円	(NEC) N-5913L(G)	☆138,000 円
(NEC) PC-TV454	☆128,300 円	(NEC) PC-TV353	☆102,600 円
(NEC) PC-TV455	☆147,000 円	(エプソン) CR-4000	☆ 94,800 円

プリンター

(NEC) PC-PR201B	(エプソン) VP-2000PC
☆99,500 円	☆158,000 円

機種	価格	機種	価格
(NEC) PC-PR201G	☆158,000 円	(スター) CX-2410	☆ 79,800 円
(NEC) PC-PR101TL3	☆ 69,800 円	(エプソン) VP-900PC	☆128,000 円
(NEC) PC-PR150V	☆ 99,800 円	(エプソン) AP-800PC	☆ 998,80 円
(NEC) PC-PR201H3	☆225,000 円	(エプソン) AP-550PC	☆ 69,000 円
(スター) CR-3415CL	☆148,000 円	(エプソン) VP-1000PC	☆154,000 円
(NEC) PC-PR201X	☆275,000 円	(エプソン) VP-135EXPC	☆102,000 円
(ブラザー) M-1724P	☆148,000 円	(キヤノン) BJ-130-PC	☆198,000 円

ハードディスク

(ウインテク) WD-40 40MB I/F付	(テクノジャパン) SP-340II 40MB I/F付	(アクセル) AHD-3040-I 40MB I/F付	(テクノジャパン) RE-80 80MB I/F付	(アクセル) AHD-1040-I VM11, RX2, RA2, EX2, ES2 内蔵 40MB	(日本テクサ) DASH40S PC-286シリーズ用 内蔵40MB
☆102,000 **68,000円**	☆115,000 **74,000円**	☆168,000 **99,800円**	☆178,000 **129,000円**	☆148,000 **86,800円**	☆138,000 **92,000円**

(ジャストシステム) 一太郎 Ver.4.2	(ロータス) ロータス1,2,3 plus	(オムロン) MD-2400F モデム	(アイワ) PV-A24MNP5 モデム	(I・O) PIO-PC34HX-2M 2Mラムボード	(メルコ) EHJ-2000MKII 2Mラムボード
☆58,000 **38,200円**	☆98,000 **56,000円**	☆59,800 **39,900円**	☆54,800 **38,000円**	☆70,000 **46,800円**	☆64,800 **45,300円**

(アクセル) FDC-58オートII	(オムロン) HS-7RII	(HOYA) アイテックフィルターU 14インチ	(アマヤカン) AD-7 640×700×1,250mm	(エニックス) ED-50 640×700×1,260mm	(アマヤカン) ADS-60S 650×635×1,200mm
☆98,000 **59,000円**	☆39,800 **27,000円**	☆28,000 **18,900円**	☆29,800 **13,800円**	☆29,800 **14,200円**	☆45,000 **29,800円**

品名	定価	価格	品名	定価	価格	品名	定価	価格
(インターコム) まいとーく (Ver. 1.2)	☆28,000	**18,000円**	(アクセル) FDC-358オートII	☆98,000	**59,000円**	(NEOS) MS-50L マウス	☆ 5,800	**3,700円**
(NEC) PS98-015HMW MS-DOS	☆18,000	**13,000円**	(アクセル) FDC-356	☆85,000	**42,000円**	(アクセル) MS-1 マウス	☆ 6,800	**2,800円**
(デービー) PI-EXE plus	☆58,000	**36,000円**	(SNE) MINI-5 5"FDD	☆44,800	**29,800円**	(東京ニーズ) TN-98B マウス	☆ 5,800	**2,900円**

●行徳・西葛西店
●ステップサービス
12:00〜17:00
火・水 定休(祭日営業)

●秋葉原・渋谷店
12:00〜18:00
火・水 定休(祭日営業)

●テレホンセンター
10:00〜16:00
日・祭 定休

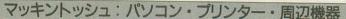
●発送センター
10:00〜16:00
土・日・祭 定休

10月 8日号

※11月1日より秋葉原、渋谷店の営業時間が12:00〜17:00となります。

マッキントッシュ：パソコン・プリンター・周辺機器

Mac Plus 輸入モデル
1MB RAM, 1FDD

キーボード、マウス
ハイパーカード
日本語解説書付
198,000円

Mac SE/30
マウス、ハイパーカード
日本語解説書付
1.44MB FDD

40MB HDD内蔵 1MB RAM **570,000円**
80MB HDD内蔵 4MB RAM **760,000円**
5MB、YE-DATA製 80MB HDD内蔵 **720,000円**

Mac IIcx
マウス
ハイパーカード付
1.44MB FDD

5MB RAM YE-DATA製 80MB HDD内蔵 **753,000円**
40MB HDD内蔵 1MB RAM **628,000円**
80MB HDD内蔵 4MB RAM **798,000円**

Mac IIci
クロック25MHz
8ビットビデオカード内蔵
フロッピーモデル、HDD内蔵モデル

Mac Lap Top (Portable)
フロッピーモデル、HDD内蔵モデル

(NEC) 14″カラーモニター SE/30、IIcx用 **94,000円**
(APPLE) 13″カラーモニター SE/30、IIcx用 **128,000円**
(APPLE) 2ページモノクロモニター IIcx用 ☆399,000 **260,000円**
(A & A) Sweet JAM Ver.4.0 ☆29,800 **23,000円**

(APPLE) イメージライタII ☆79,800 **65,000円** ケーブル別売
(APPLE) レーザライタIISC ☆515,800 **357,300円** SCSIケーブル SCSIケーブルターミネータ付
(ラスターオプス)(スーパーマック) SE/30カラーボード ☆$1,895 **188,000円**

(コンピュータリサーチ) CRC-MH4-M ☆148,000 **108,000円** 40MB HDD、ケーブル・ソフト付
(ペリフェラルランド) 外付けHDD
PLI 30MBターボ ☆148,000 **98,000円**
PLI 50MBターボ ☆181,000 **128,000円**
PLI 90MBターボ ☆235,000 **188,000円**

〈輸入ソフト〉

ソフト	価格
マイクロソフト・エクセル 2.2	43,000円
マイクロソフト・ワード 4.0	43,000円
スーパーカード	21,000円
スーパーペイント 2.0	22,000円
テトリス・モノクロ	3,900円
テトリス・カラー	4,200円
ザ・マンホール	5,600円

(ナショナル) FW-U1S50 ☆188,000 円

(キャノン) キャノワードα5スーパー ☆148,000 円

(サンヨー) SWP-360 ☆148,000 円

(NEC) 文豪ミニ5HD ☆158,000 円

(NEC) 文豪ミニ7HG ☆198,000 円

(ナショナル) パナワードU1pro501AI ☆165,000 円

(ソニー) PJ-1000 ☆178,000 円

(シャープ) WD-A330 ☆185,000 円

(富士通) オアシス30LX ☆198,000 円

(富士通) オアシス30AX ☆228,000 円

(東芝) ルポ95H ☆228,000 円

(NEC) 文豪ミニ7HR ☆278,000 円

(富士通) オアシス30SX ☆218,000 円
(東芝) ルポ90B ☆146,000 円
(東芝) ルポ95B ☆178,000 円

(ムラタ) M-5 A4判・20秒 ☆89,800 **61,500円**

(NEC) スピークス2 B4判・15秒 ☆167,000 **106,000円**

(シャープ) UX-10 B4判・15秒 ☆128,000 **86,000円**

(シャープ) PA-8500 ☆28,000 **16,800円**

(カシオ) DK-5000 ☆28,000 円

3M Post-it
654 1pad 100枚×1ダース ☆3,840 **1,980円**
680-5 Tape Flags 50枚 ☆360 **240円**

フロッピーディスク
(店頭販売は10枚単位、通信販売は100枚単位)

	5″2D	5″2HD	3.5″2DD	3.5″2HD	8″2D
ノーブランド	29円	53円	75円	120円	
マクセル	110円	93円	185円	340円	240円
3 M	100円	100円	180円	340円	230円
TDK	100円	105円	180円	330円	

ステップクレジット

●パソコン・ワープロ、マッキントッシュ及び各関連機器10万円以上お買上げの場合、審査の上クレジット可。沖縄県及び島部地域は除く。(手数料1,000円)
●お申し込みは、ステップクレジットセンター **0473-95-2611** (10:00〜17:00 土・日・祭 定休) までお電話でどうぞ。

1.お申し込みはお電話で

ステップテレホンセンター 受付時間/10:00〜16:00(日・祝・定休)
(東京) 03-253-8800(代)
●価格・納期・送料をご確認ください。(送料1ケ口 500円。沖縄・離島は別料金)

5つのNO!!
1 説明 2 展示
3 交換 4 返品
5 解約

2.ご入金は銀行振込で

●銀行に備えつけの振込用紙に下記のようにご記入ください。価格・送料には消費税は含まれておりません。

振込銀行	種目	口座番号
住友銀行 数寄屋橋(すきやばし)支店	当座	243243

口座名義	電話	住所
(株)ステップ	03-253-8800	東京都千代田区外神田3-16-17

※必ず電信扱いでお振込みください。ご入金確認後に商品発送いたします。振込手数料はお客様負担となります。

●お申し込み日より7日以内にご入金が無い場合はキャンセルとなります。
●予定の納期迄にお届け出来ない場合、返金させて頂くか、更にお待ち頂くことがあります。
●お客様のご都合による解約・変更は受付致しません。
●お買上げ金額には3%の消費税がかかります。

24時間テレホンサービス
最新価格をテープにてご案内しております。

パソコン・ワープロ (0473) 97-1180

ビデオ・テレビ (0473) 97-1183

Mac・関連機器 (0473) 98-2266

求人情報 (0473) 98-2233

ステップ

●テレホンセンター(通信販売部) 〒101 東京都千代田区外神田3-16-17 (日・祝定休)
●行徳店 〒272-01 千葉県市川市行徳駅前4-7-10 (火・水定休)
●西葛西店 〒134 東京都江戸川区西葛西6-22-23 (火・水定休)
●秋葉原店 〒101 東京都千代田区外神田3-6-16 秋本ビル1F (火・水定休)
●渋谷店 〒150 東京都渋谷区宇田川町11-6 シロタビル6F (火・水定休)

I2 アイ・ツー I2 アイ・ツー

とにかくこのページはお読み下さい！とにかく中身で勝負です！

本体

	機種	定価	販売価格
NEC	PC-9801RA2	定価¥498,000	¥315,000
	PC-9801RX2	定価¥398,000	¥230,000
	PC-9801ES2	定価¥448,000	¥298,000
	PC-9801EX2	定価¥348,000	¥238,000
	PC-98DO	定価¥298,000	¥198,000
エプソン	PC-286VF-STD	定価¥298,000	
	PC-286LS-STD	定価¥538,000	
	PC-286VS-STD	定価¥388,000	
	PC-286US-STD	定価¥268,000	
	PC-386-STD	定価¥598,000	
	PC-286LE-STD	定価¥368,000	

安すぎて広告には出せません！Tel待ってます。

ディスプレイ

	機種	定価	販売価格
NEC	PC-KD853N	定価¥118,000	¥78,000
	PC-KD854N	定価¥ 84,800	¥53,000
	PC-KD863G	定価¥138,000	¥90,000
	PC-TV454	定価¥123,800	¥83,000
	PC-TV455	定価¥147,000	¥93,000
	N5913G	定価¥138,000	¥89,000
シャープ	CU-14TV NEW TVチューナー内蔵	定価¥ 98,800	
	CU-14FD NEW チルトスタンド付	定価¥ 74,800	
	CU-14GD NEW チルトスタンド付	定価¥ 69,800	
	CU-21CD 21型の大画面	定価¥139,800	

ALL大割引中！必ずアイ・ツーで決まります。

今ならお買得//
プリンター用紙がもれなくついてくる//
下取り・交換でもっとお得//
CPU・ディスプレイ・ハードディスクなんでもいいから
セットで買うとグーンとお得//

プリンター

	機種	仕様	定価	販売価格
NEC	PC-PR201X NEW	136ケタ・ドット・カラー	定価¥275,000	¥198,000
	PC-PR201B NEW	136ケタ・ドット	定価¥ 99,500	¥ 78,000
	PC-PR201G		定価¥158,000	¥ 95,000
	PC-101G2		定価¥138,000	¥ 99,800
	PC-PR150V		定価¥ 99,800	¥ 69,800
	PC-PR150H		定価¥ 84,800	¥ 59,800
	PC-PR101TL3		定価¥ 69,800	¥ 49,800
	NM-4150	136ケタ・ドット・カラー	定価¥245,000	¥173,000
エプソン	VP-3000PC	136ケタ・ドット70	定価¥290,000	
	VP-2000PC	136ケタ・カラー・ドット	定価¥158,000	
	VP-1000PC	136ケタ・70・ドット	定価¥154,000	
	VP-135EXPC	136ケタ・70・ドット	定価¥102,000	
	VP-900PC	80ケタ・カラー・ドット	定価¥128,000	
	VP-800PC	80ケタ・70・ドット	定価¥124,000	
	VP-550PC	80ケタ・70・ドット	定価¥ 87,000	
	AP-800PC	80ケタ・カラー・熱転写	定価¥ 99,800	
	AP-550PC	80ケタ・カラー・熱転写	定価¥ 69,800	
	HG-4800PC	136ケタ・48ドット・インクジェット	定価¥348,000	
	VP-4800PC	136ケタ・48ピン・ドット	定価¥330,000	
	HG-3000PC	136ケタ・24ドット・インクジェット	定価¥248,000	
	HG-800PC	80ケタ・24ドット・インクジェット	定価¥168,000	
シャープ	CZ-8PC4	48ドット・熱転写カラー	定価¥ 99,800	
	CZ-8PC3	24ドット・熱転写カラー	定価¥ 65,800	
	CZ-8PK7	80ケタ・24ピン・ドット	定価¥122,000	
	CZ-8PK8	136ケタ・24ピン・ドット	定価¥152,000	
	CZ-8PK9	80ケタ・24ピン・ドット	定価¥ 89,800	
	CZ-6PV1	カラービデオプリンタ	定価¥198,000	
	IO-730	カラーイメージジェット	定価¥230,000	
	IO-735	オラーイメージジェット バッファメモリ内蔵	定価¥248,000	

ALL大割引中！必ずアイ・ツーで決まります。

時代は80メガ　決算セール　ズバリ半額以下!!　限定

	機種	定価	価格
■ウインテク	R8 Jr.	定価¥250,000	¥125,000
■コンピュータリサーチ	CRC-MH8	定価¥238,000	¥119,000

今回 シャープX68000 EXPERT・EXPERT HD PRO・PRO HD
お好きな組合せで 大特価セール

EXE会員の方は おトモダチをご紹介下さい！　実売直結
X68000新規ユーザー大集合 EXEリーダーズ作戦

シャープ X68000取扱店
EXEショップからEXE会員のあなたへ
シャープオリジナル X68000 goods グッズ　プレゼントご案内

日頃は、ご愛顧にあずかりありがとうございます。
EXE会員様の輪を広げ、もっと楽しいパソコンライフをサポートするEXEショップとして頑張っております。
さて、当店は、シャープ主催『EXEリーダーズ"カップ"プレゼント』の特別企画に協賛しております。あなたの友人や知人でX68000シリーズを購入したいと思っている人があれば、ぜひ当店へご紹介下さい。紹介された方がX68000シリーズを購入されますと『EXEリーダーズ"カップ"』のほかに、当店独自の企画で、ご紹介のあなた様に、とっておきのプレゼントを致します。

アイ・ツー Autumn Sale

■期間／10月8日〜11月7日

ハードディスク

メーカー / 機種	仕様	定価	販売価格
アイシーエム			
●SR-40 NEW	40MB・29mS	¥118,000	¥ 99,800
●SR-60 NEW	60MB・28mS	¥148,000	¥125,800
●SR-80	80MB・28mS	¥198,000	¥158,000
ロジテック			
●LHD-34HR	40MB・35mS	¥198,000	¥ 99,800
●LHD-34V	40MB・28mS	¥153,000	¥122,800
●LHD-34K	40MB-28mS（内蔵タイプ）	¥138,000	¥ 99,800
●LHD-38VS	80MB・20mS	¥148,000	¥178,000
●LHD-32V	20MB・28mS	¥ 92,000	¥ 7[illegible],800
アイテック			
●IT-MJ4	40MB・28mS	¥128,000	¥108,800
●IT-MJ8	80MB・18mS	¥248,000	¥210,000
●IT-H-40(A)	40MB・29mS	¥168,000	¥142,800
●IT RH-100(55)	100MB・25mS（内蔵タイプ）	¥230,000	¥148,000
●IT RH-40(55)	40MB・29mS（内蔵タイプ）	¥148,000	¥ 99,800
アクセル			
●AHD-3040-1	40MB・25mS	¥168,000	¥99,800
●AHD-1040-1	40mB・25mS（内蔵タイプ）(VM11・RX2・RA2・EX2・ES2兼用)	¥148,000	¥87,800

フロッピーディスクドライブ

メーカー / 機種	仕様	定価	販売価格
ロジテック			
●LFD-391R	3.5インチ2HD/2DD 1ドライブ	¥ 59,800	¥ 43,800
●LFD-381R	3.5インチ2HD・1ドライブ	¥ 49,800	¥ 35,800
●LFD-392R	3.5インチ2HD/2DD・2ドライブ	¥ 79,800	¥ 57,800
●LFD-382R	3.5インチ2HD・2ドライブ	¥ 69,800	¥ 49,800
●LFD-591R	5インチ2HD/2DD・1ドライブ	¥ 69,800	¥ 49,800
●LFD-581R	5インチ2HD・1ドライブ	¥ 59,800	¥ 42,800
●LFD-592R	5インチ2HD/2DD・2ドライブ	¥ 99,800	¥ 71,800
●LFD-582R	5インチ2HD・2ドライブ	¥ 89,800	¥ 64,800
コンピュータ・リサーチ			
●CRC-FD3.5	3.5インチ2HD/2DD・1ドライブ	¥ 58,000	¥ [illegible]2,800
アクセル			
●FDC-57	5インチ1ドライブ自動切換	¥ 68,000	¥ 47,800
●FDC-58	5インチ2ドライブ自動切換	¥ 98,000	¥ 67,800
●FDC-355	3.5インチ1ドライブ	¥ 58,000	¥ 37,800
●FDC-356	3.5' 2ドライブ	¥ 85,000	¥ 58,800
●FDC-357	3.5' 1ドライブ自動切換	¥ 68,000	¥ 46,800
●FDC-358	3.5' 2ドライブ自動切換	¥ 98,000	¥ 67,800

このコーナー消費税はいりません

●マクセル・フジ・スリーエム

5' 2HD	5' 2D	3.5' 2HD	3.5' 2DD
¥1,200	¥1,000	¥400	¥250

ノーブランド3.5インチ2DD 10マイで ¥900 バルクのみ

品名	定価	価格
●512Kバイト EMSメモリ拡張専用	定価¥29,800	¥20,800
●1Mバイト EMSメモリ拡張専用	定価¥39,800	¥25,800

98用サウンドボード ― ¥13,800
98用200カウントマウス ¥ 2,800
88用マウス ― ¥ 3,980
キーボードカバー (98・88・286・X68) ¥ 2,000

品名	定価	価格
モデム AIWA PV-A1200mkⅢ	定価¥21,000	¥16,800
モデム AIWA PV-A2400MNP4	定価¥46,800	¥34,800
モデム AIWA PV-A24MNP5	定価¥54,800	¥40,800
モデム OMRON MD12FS NEW	定価¥21,000	¥15,800
モデム OMRON MD1200AⅢ	定価¥19,800	¥14,800
モデム OMRON MD2400B	定価¥44,800	¥29,800
モデム OMRON MD2400F	定価¥54,800	¥36,800

新品ハード 新品ソフト
★北は北海道から南は沖縄のお客様全国通販窓口専用//
についての価格・お届け日その他のお問合せは、

06-634-0012/06-634-1198

にTelして下さい！専門スタッフがおまちしています。

部類	商品名	機種	定価	税込販売価格
(ワープロ)	一太郎V4.2	(PC-98)	¥58,000	¥39,800
(表計算)	サクセス	(PC-98)	¥68,000	¥39,800
(表計算)	アシストカルク	(PC-98)	¥ 9,700	¥ 8,000

部類	商品名	機種	定価	税込販売価格
(総合ソフト)	ロータス1.2.3 PLUS R2 1J	(PC-98)	¥98,000	¥59,800
(エディタ)	WINDEX98	(PC-98)	¥38,000	¥14,800

シャレた広告ページではありません！とにかく中身で勝負です！

部類	機種	商品名	定価	税込販売価格
ワープロ	PC-98	新・松	¥ 58.000	¥ 36.800
ワープロ	PC-98	PI	¥ 40.000	¥ 26.500
ワープロ	PC-98	PI EXE PLUS	¥ 58.000	¥ 37.800
ワープロ	PC-98	QUEENⅢ	¥ 58.000	¥ 44.800
ワープロ	PC-98	MET'S WRITE	¥ 39.800	¥ 23.000
ワープロ	PC-98	Z'S WORD JG Ver.2	¥ 58.000	¥ 44.800
ワープロ	PC-98	直子の代筆Ver.3	¥ 9.800	¥ 8.000
ワープロ	PC-88	SHOGUNⅡ	¥ 34.800	¥ 25.000
データベース	PC-98	NINJAⅢ	¥ 39.800	¥ 26.800
データベース	PC-98	THE CARDⅢ	¥ 48.000	¥ 37.000
データベース	PC-98	LET'S アイリス Ver.2	¥ 42.000	¥ 32.800
データベース	PC-98	桐	¥ 98.000	¥ 65.800
データベース	PC-98	オンタイム	¥ 98.000	¥ 65.800
データベース	PC-98	知子の情報 Ver.2	¥ 29.800	¥ 23.000
表計算	PC-98	マルチプラン	¥ 68.000	¥ 52.500
表計算	PC-98	マイクロソフト エクセル	¥ 98.000	¥ 69.800
表計算	PC-98	リカルク	¥ 58.000	¥ 44.800
言語ソフト	PC-98	ターボC	¥ 29.800	¥ 23.000
言語ソフト	PC-98	クイックC	¥ 20.000	¥ 16.000
言語ソフト	PC-98	クイックBASIC	¥ 20.000	¥ 16.000
文字図形	PC-98	言図(フロント&プロセッサ無し)	¥ 25.000	¥ 16.800
文字図形	PC-98	言図(VJEΣ付 FIXER3付)	¥ 28.000	¥ 18.800
文字図形	PC-98	言図絵巻	¥ 45.000	¥ 30.800
通信ソフト	PC-98	パーティー	¥ 24.000	¥ 19.500
通信ソフト	PC-98	まいとーく	¥ 28.000	¥ 22.800
OS	PC-98	MS.DOS Ver.3.3A	¥ 18.000	¥ 14.800
株価分析ソフト	PC-98	Z CHARTⅢ	¥ 98.000	¥ 75.800

部類	機種	商品名	定価	税込販売価格
株価分析ソフト	PC-98	相場の神様	¥100.000	¥ 69.800
株価分析ソフト	PC-98	びっくな株主ワイド	¥200.000	¥169.800
株価分析ソフト	PC-98	リッチな株式ライト	¥ 98.000	¥ 76.000
業務ソフト	PC-98	弥生Ⅱ	¥ 80.000	¥ 59.800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート A	¥ 98.000	¥ 59.800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート B	¥148.000	¥ 89.800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート C	¥198.000	¥119.800
業務ソフト	PC-98	TOP仕入管理エキスパート	¥120.000	¥ 73.800
業務ソフト	PC-98	TOP販売管理エキスパート A	¥120.000	¥ 73.800
業務ソフト	PC-98	TOP販売管理エキスパート B	¥148.000	¥ 89.800
業務ソフト	PC-98	TOP給与計算エキスパート A	¥148.000	¥ 89.800
業務ソフト	PC-98	TOP給与計算エキスパート B	¥198.000	¥119.800
業務ソフト	PC-98	TOP現金支給システム	¥ 98.000	¥ 59.800
業務ソフト	PC-98	販売管理＋α	¥280.000	¥169.800
業務ソフト	PC-98	売上管理＋α	¥140.000	¥ 86.800
業務ソフト	PC-98	記帳面	¥ 59.800	¥ 46.800
業務ソフト	PC-98	一万石	¥148.000	¥113.800
業務ソフト	PC-98	PCA会計Ⅱ(企業編) A	¥ 98.000	¥ 69.800
業務ソフト	PC-98	PCA会計Ⅱ(企業編) B	¥148.000	¥106.800
業務ソフト	PC-98	PCA会計Ⅱ(企業編) C	¥198.000	¥142.800
業務ソフト	PC-98	PCA商魂	¥120.000	¥ 86.500
業務ソフト	PC-98	PCA商管	¥120.000	¥ 86.500
業務ソフト	PC-98	PCA給与 A	¥ 98.000	¥ 69.800
業務ソフト	PC-98	PCA給与 B	¥198.000	¥142.800
業務ソフト	PC-98	PCAザ・パソコン会計Ⅲ(個人編) A	¥ 78.000	¥ 56.800
業務ソフト	PC-98	PCAザ・パソコン会計Ⅲ(個人編) B	¥128.000	¥ 92.800
その他	PC-98	ミュージ君	¥ 93.000	¥ 81.800
その他	PC-98	ミュージ郎	¥158.000	¥138.000

■この秋おすすめ新作コーナー

商品名	機種	定価	税込販売価格	買取保証額
遥かなるオーガスタ	X68000 PC-98	¥12,800	¥10,600	¥3,500
提督の決断	PC-98	¥14,800	¥11,400	¥4,500
提督の決断CD付	PC-98	¥17,200	¥13,200	¥5,000
ラ・ヴァルー	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
ファイヤーホーク(テグザー2)	PC-88 MSX2	¥ 7,800	¥ 6,500	¥3,000
BURAI(上巻)	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
ヒーローオヴランス	PC-98 PC-88	¥ 7,800	¥ 6,500	¥3,000
斬 陽災の時代	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,200	¥4,000
シュヴァルツシルト	PC-88 MSX2	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,800
38万キロの虚空	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000
銀河英雄伝説 パワーアップシナリオ	PC-98 PC-88	¥ 4,800	¥ 4,000	¥1,800
キャンペーン版 大戦略Ⅱ	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,000
ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000
遊撃王Ⅰ AIRCOMBAT	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
ワンダラーズフロムイース	MSX2	¥ 8,700	¥ 6,900	¥2,500
アークスⅡ	PC-88 MSX2	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,000
殺しのドレス2	PC-98	¥ 6,800	¥ 5,600	¥2,500
ヴァリスⅡ	X68000	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000

(税込)

商品名	定価	販売価格	買取保証額
■PC-88■			
戦国群雄伝	¥ 9.800	¥ 7.500	¥2.500
水滸伝	¥ 9.800	¥ 7.500	¥2.500
維新の嵐	¥ 9.800	¥ 7.500	¥2.000
銀 河	¥ 7.800	¥ 6.500	¥2.000
テトリス	¥ 6.800	¥ 5.700	¥2.500
銀河英雄伝説	¥ 8.800	¥ 7.300	¥2.000
MUSIC ART88	¥14.800	¥12.500	¥2.000
■X68000■			
テトリス	¥ 6.800	¥ 5.700	¥2.500
森田将棋Ⅱ	¥10.000	¥ 8.300	¥3.000
ファンタジーシーン	¥ 7.800	¥ 6.500	¥3.000
アフターバーナー	¥ 9.200	¥ 7.800	¥3.000
アフターバーナー(XE-IAJ付)	¥30.800	¥25.800	¥8.000
ジェノサイド	¥ 8.800	¥ 7.300	¥3.000

(税込)

商品名	定価	販売価格	買取保証額
■PC-98■			
スタートレーダー	¥ 8.700	¥ 7.200	¥2.500
戦国群雄伝	¥ 9.800	¥ 7.500	¥3.000
水滸伝	¥ 9.800	¥ 7.500	¥3.000
リングマスター1, 2	各¥ 7.800	¥ 6.500	¥2.500
テトリス	¥ 6.800	¥ 5.700	¥3.000
遊兎伝	¥ 7.800	¥ 6.500	¥2.000
銀 河	¥ 7.800	¥ 6.500	¥2.000
大戦略ⅡSP	¥ 8.800	¥ 7.200	¥2.500
D.Cコネクション	¥ 9.800	¥ 8.200	¥3.000
森田将棋Ⅱ	¥10.000	¥ 8.300	¥3.000
ソーサリアン	¥ 9.800	¥ 7.500	¥2.000
銀河英雄伝説	¥ 8.800	¥ 7.300	¥2.500
シュヴァルツシルトⅡ	¥ 9.800	¥ 8.200	¥3.000
維新の嵐	¥ 9.800	¥ 7.500	¥3.000
■MSX2■			
銀 河	¥ 6.800	¥ 5.600	¥1.500
テトリス	¥ 6.800	¥ 5.700	¥2.000
戦国群雄伝(DISK版)	¥ 9.800	¥ 7.500	¥2.500
戦国群雄伝(ROM版)	¥11.800	¥ 9.100	¥3.000
水滸伝	¥ 9.800	¥ 7.500	¥3.000

買取価格は、5インチ2HDを基準にしています。

アイ・ツー ソフト買取保証 11月 7日までの間に、ソフトをアイ・ツーに送ってもらえば、必ずリストにある買取価格で買い取らせてもらいます。(最低保証額なのでもっと高くなるかもしれないよ！)
マニュアル、ディスクに欠損のあるもの以外ならすべて、リストどおりの金額で買取ります。
●ここにないソフトも高く買っているのでなんでも送って下さい

INFORMATION

只今アイ・ツーでは、ご来店頂いた方には毎週ユーザー別に特別割引実施中!! 割引表示価格よりさらに値引。ご来店の上、どれだけ安いかお確め下さい。

●1日～8日……PC-98ユーザー　●9日～16日……PC-88ユーザー
●17日～23日……X1、X68000ユーザー　●24日～30日……MSXユーザー

■新作ゲームソフトコーナー■

(発売、未発売は各メーカーにお問い合わせ下さい。)

商品名	機種	定価	税込販売価格	買取保証額
ワンダラーズフロムイース	PC-98、PC-88	¥6,700	¥6,900	¥2,500
大海令－南海の死闘－	PC-98	¥8,800	¥7,300	¥3,500
天下統一	PC-98	¥9,800	¥8,200	¥3,000
大戦略Ⅲ	PC-98	¥9,800	¥8,200	¥3,500
マスターオブモンスターズ	PC-98	¥8,800	¥7,300	¥3,000
エメラルドドラゴン	PC-88	¥8,800	¥7,300	¥2,500
激突ペナントレース2	MSX2(R)	¥6,300	¥5,100	¥2,500
テトリス	MSX2(R)	¥6,800	¥5,600	¥2,500
妖獣機甲兵ワードラゴン	PC-88	¥8,700	¥7,200	¥2,500
夢幻戦士ヴァリスⅡ	PC-98, 88, MSX2	¥8,800	¥7,400	¥3,000
ローグアライアンス	PC-98, 88, MSX2, X68	¥9,800	¥8,200	¥2,500
サーク	PC-98、PC-88	¥8,800	¥7,400	¥2,500
ダークレイス	PC-98	¥9,600	¥8,000	¥3,500
アンジェラス	PC-98	¥8,200	¥6,800	¥2,000

新品ハード・新品ソフトについての価格・お届け日その他のお問合せは、
★北は北海道から南は沖縄のお客様全国通販窓口専用!!

06-634-0012/06-634-1198

にTelして下さい！専門スタッフがおまちしています。

アイ・ツー通販お申し込み先
●現金書留の方……大阪市中央区難波千日前15-18
●銀行振込の方……各店へお問い合わせ下さい。

アイ・ツー通販なら送料も安い!! ゲームソフト2本までなら送料500円
(但し……北海道の方1,000円、沖縄の方1,500円になります。
ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方、および、離島の方はお問い合わせ下さい。)

アイ・ツー通販システム
●現金書留もしくは銀行振込にて受け付けております。
●ご希望商品名、機種メディアを必ずお知らせ下さい。
●おつりのない様にお願いします。(おつりのある場合ご返金できないことをあらかじめご了承下さい。)
●未発売、在庫切のものは時間のかかる場合があります。
●広告のリスト以外にも多数取り扱っております。是非お問い合わせ下さい。

キリトリ

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

住所 〒　　氏名　　雑誌名　　月号
☎(　　)　　-

キリトリセン

I2 アイ・ツー

この秋のアイ・ツーは中古の大運動会!!

——各コースつぶぞろいのラインナップだっ!——

中古ハード大放出

広告のもの以外にも、まだまだたくさんありますのでお問い合わせ下さい。

コース	内容	価格
1コース	PC9801VX21(中古)+シャープアナログディスプレイCU-14FD(新品) ドットピッチ0.31、モニター台付	合計定価¥507,800 **特価¥238,000**
2コース	PC9801VM21(中古)+CU-14FD(新品)	合計定価¥464,800 **特価¥218,000**
3コース	PC8801FH(中古)+CU-14FD(新品)	合計定価¥242,800 **特価¥108,000**
4コース	PC8801MA(中古)+CU-14FD(新品)	合計定価¥272,800 **特価¥128,000**
5コース	PC8801MR(中古)+CU-14FD(新品)	合計定価¥312,800 **特価¥100,000**

その他のコース

- PC8801FR(モデル30) ¥40,000
- PC8801SR(モデル30) ¥42,000
- PC8801MH —— ¥60,000
- PC8801MA2 —— ¥90,000

ただ今、アイ・ツーの中古ハードをお買上げいただくと中古ソフトをもれなく1本 プレゼント します!!

アイ・ツーの中古商品にはすべて動作保証がついていますので、ご安心してお求め下さい。
●消費税は不要です。くわしくはTELでどうぞ。

中古パソコンソフト紙上特売!!

今月は、PC88用中古ソフト(箱、マニュアル付)のセールです。

アークス	¥4,000	ウルティマⅣ	¥3,000	スタートレーダー	¥4,000	マイトアンドマジック	¥4,000
ロマンシア	¥2,000	信長の野望全国版	¥3,800	アンジェラス	¥3,800	ガイフレーム	¥2,500
ソーサリアン	¥4,000	マイトアンドマジック2	¥4,500	信長の野望戦国群雄伝	¥5,000	大戦略	¥2,000
イースⅡ	¥3,000	スーパー大戦略	¥3,000	ハイドライド3	¥2,800	ラストハルマゲドン	¥4,500

★3%は不要です。 お申し込みは必ず、TELで予約をとってからお願いします。(予約のないお申し込みは受けつけられません)

アイ・ツーの中古ハード&ソフトは、安い!!

証明1. **3%不用!** 中古ハード・ソフトの消費税3%は、すべて当社で負担します。3%ナシでお買い求め下さい。

証明2. **中古ソフト100円より!!** アイ・ツーの中古ソフトは100円より販売しています。この他に1,000円均一コーナー等もありますので、お早目にご来店下さい。

(買取/下取価格表)

買取品	買取価格	交換	PC98DO	PC9801RA2	PC9801EX2	PC9801ES2	X68000エキスパート CZ-602C	X68000プロ CZ-652C
PC9801RX2	¥170,000	差額	¥45,000	¥158,000	¥ 75,000	¥145,000	TEL下さい	TEL下さい
PC9801VX21	¥150,000		¥65,000	¥178,000	¥ 93,000	¥170,000		
PC9801VM11	¥140,000		¥75,000	¥188,000	¥103,000	¥173,000		
PC9801VM21	¥140,000		¥75,000	¥188,000	¥103,000	¥175,000		
CZ600C	¥160,000		¥58,000	¥168,000	¥ 83,000	¥155,000		
CZ601C	¥180,000		¥32,000	¥148,000	¥ 60,000	¥134,000		

●完備品を基準にしています。●この価格に消費税は含まれていません。

ファミコンのプログラムをパソコンで!

I(アイ)ライン-PC 絶賛発売中

ファミコンプログラマーのための必携ツール

あなたは、ファミコンのソフトをつくってみたいと思ったことはありませんか?
もしあったとすれば、製作方法で困ったはずです。ファミコンには、一般ユーザ向けのソフト開発ツールといったものがないからです。
これでは、すばらしいアイディアを持っていてもどうしようもありませんし、せっかくつくり上げたプログラムソースも、ファミコン上へ移さなければ何の役にも立ちません。
Iライン-PCは、このようなユーザーの悩みを一気に解決します。
Iライン-PCは、あなたの使っているパソコンと、ファミコンを接続して、パソコンでつくったプログラムをファミコンへ移しこみます。もちろん、ディスクカードにセーブすることもできます。
また、あなたがつくったソフトは、あなたが自由に売ることができます。
さぁ、あなたも新たなファミコンソフトの創造に参加してみませんか?

Iライン-PCには付属ソフトとして、プログラミング用モニタソフト「タイニーモニター」と、パソコン↔ファミコン間通信用ソフト「Iラインドライバ」の2本がセットになっています。
Iライン-PCは、パソコンのプリンター端子と、ファミコンのディスクシステムの拡張端子とに接続します。
パソコン側の開発用ワークエリアは、56Kバイト。ファミコン側は、通信用エリアを除くすべてのエリアを使えます。
タイニモニターの基本コマンドは14種類(88用は13種類)があります。

●TESTコマンド●READコマンド●WRITEコマンド●VERIFYコマンド●CALLコマンド●JUMPコマンド●UP LOADコマンド●DOWN LOADコマンド●LOADコマンド●SAVEコマンド●MEMORY EDITコマンド●OBJECT CONVERTコマンド●QDCREATEコマンド●EXCHANGE PROGRAMコマンド

タイニーモニターは、Basicでつくられていますので、簡単に色々なコマンドを追加することができます。(例)ダンプリストコマンドなど。
Iライン-PCには、サンプルプログラムがついています。このサンプルプログラムを使って簡単に使用手順を覚えてゆけます。
また、PC98用にはタイニーモニター用6502クロスアセンブラを用意していますので、ニーモニックで効率よくプログラミングしていけます。

■創世機ファミーを同時に使用すれば、ファミー内部のワークエリアを使えますのでファミコンのすべてのエリアを使用できるようになります。
また、ファミーのロム用スロットを使って、ロムカセットのプログラム解析も可能となります。

パソコンでプログラムをつくる → Iラインで転送する(Iライン PC) → ファミコンでソフトになる

あなたがIライン-PCを使用して製作したプログラムは、あなたの著作物となりますので、製作したプログラムは自由に販売することができます。

お問い合せは **06-633-9812**
資料請求の場合は、62円切手を同封して送って下さい。
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7

Iライン-PC

★必要なもの
- ●ファミリーコンピューター
- ●ディスクシステム
- ●プリンターケーブル
- ●MS-DOS(98用のみ)
- ●N88日本語BASIC(98用のみ)
- ●N88BASIC(88用のみ)

98用(5'HD/3.5'HD / 5'DD/3.5'DD)
88用(5'D)
各機種 **¥9,800** (消費税含み)

アイ・ツー東京店 亀谷ビル2F
■営業時間 AM10:00〜PM7:30

アイ・ツー大阪店
アイ・ツー統括本部 西政ビル3F
■営業時間 AM11:00〜PM8:00

通販窓口 東京店 **03-258-1198**
通販窓口 大阪店 **06-632-0012**

ウルフスタンプを集めてアイ・ツーオリジナルグッズをもらおう!!

ハード・ソフトお買い上げの方に、メンバーズカード、ウルフカードを進呈中!

銀行振込の場合は、各店に銀行口座No.を必ずお問い合わせ下さい。

年中無休

大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012代
名古屋店/〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198代
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198代

サンマックスの全国通販

新品・中古・パソコン

パソコンを初めて見たい人、新品を買いたいけど下取りが心配で、中古から中古へ買い換えたい人、パソコンを処分したい人、その他いろいろご心配の方、サンマックスにお電話下さい。

TEL.0462-29-6171

サンマックス1周年記念PartII

―新品・中古パソコン大奉仕―

委託販売もOK!!(おいそぎでない人)

68K/VX21/RX2/タウンズ/その他高額商品

売って安心・買って安心!!

(88シリーズ)中古

品名	価格
PC-8801MK2-30	¥ 29,800
PC-8801MK2SR-30	¥ 59,800
PC-8801MK2FR-30	¥ 59,800
PC-8801MK2MR	¥ 62,000
PC-8801FH30	¥ 62,000
PC-8801MK2MH	¥ 76,000
PC-8801FE	¥ 79,800
PC-8801FA	¥ 82,000
PC-8801MA	¥ 89,800
PC-8801MA2	¥ 98,000
PC-8801VA	¥ 98,000
PC-8801VA2	¥148,000

(98シリーズ)中古

品名	価格
PC-9801U2	¥ 64,000
PC-9801F2	¥ 68,000
PC-9801M2	¥120,000
PC-9801VM2	¥168,000
PC-9801VM21	¥185,000
PC-9801VM11	¥195,000
PC-9801VX21	¥198,000
PC-9801RX2	¥208,000
PC-9801UV21	¥150,000
PC-9801UV11	¥160,000
PC-9801LV21	¥185,000

(CZシリーズ)中古

品名	価格
CZ-822C(X1G30)	¥ 25,000
CZ-830C(X1twin)	¥ 38,000
CZ-852C(X1turdo30)	¥ 48,000
CZ-862C(X1turdo40)	¥ 49,000
CZ-856C(X1turdo2)	¥ 58,000
CZ-870C(X1turdo3)	¥ 60,000
CZ-880C(X1turdoZ)	¥ 69,000
CZ-881C(X1turdoZ2)	¥ 89,000
CZ-601C(セット)	¥258,000
CZ-652C(セット)	¥258,000

(FMシリーズ)中古

品名	価格
FM77AV2	¥ 35,000
FM77AV20	¥ 39,800
FM77AV40	¥ 56,000
FM77AV20EX	¥ 55,000
FM77AV40EX	¥ 68,000
FM-TOWNS-1	¥お電話にて
FM-TOWNS-2	¥お電話にて

(ディスプレイ)中古

品名	価格	品名	価格
PC-KD854	¥45,000	CU-14BD	¥39,800
PC-KD852	¥45,000	CU-14AD	¥46,000
PC-KD862	¥52,000	CZ-820D	¥30,000
PC-KD251	¥20,000	CZ-830D	¥60,000
PC-KD351	¥25,000	CZ-855D	¥50,000
PC-KD863S	¥59,800	FMTV154	¥59,800
TV-453N	¥68,000	CMT-146	¥40,000
TV-352	¥58,000	CMT-147	¥44,000

(MSX本体)中古

品名	価格	品名	価格
HB-F1XD	¥29,800	FS-A1F	¥29,800
HB-F1XDJ	¥48,000	FS-A1FX	¥39,800
FS-A1WX	¥48,000	HB-900	¥52,000

(ゲーム機器)中古

品名	価格	品名	価格
PC-engine	¥14,000	MASTER-S	¥ 7,000
MEGADRIVE	¥16,000		その他あり

(周辺機器)中古

品名	価格	品名	価格
TR24CL	¥24,000	PC-PR406	¥30,000
PC-9801-26	¥13,000	CZ-8NM2	¥ 4,000
PC-DR330	¥ 6,800	MC-20EX	¥58,000
PC-PR101TL	¥30,000	PC-8801-17	¥22,000
PC-9801-41	¥12,000	HS-10R	¥29,800

※在庫、は毎日変動しておりますので必ずお電話にて御確認下さい。

パソコン大募集!

只今サンマックスにおきましては、広く皆様よりパソコン、ディスプレイ、周辺機器を高額買取致しております。尽きましては御電話お待ちしております。(セットで売却したい人+α)

PC-9801:RX2/VX21/VX2/VM11/VM21/VM2/UV11/UV21/LV21/F2/U2/M2。

PC-8801:MA/MA2/FA/VA/VA2/FH30/FR30/MR/MH/FE/SR30。

でぃすぷれい:854/852/862/861/863S/853/551K/TV453N/TV352。

SHARP:852C/862C/856C/870C/880C/881C/600C/601C/611C/652C。

でぃすぷれい:820D/850D/855D/880D/811D/600D/601D/611D。

そ の た:MSX2/CU-14BD/CU-14AD/TR24CL/PR101TL2/PR201CL/PR101TL/PR406/CMT-146L/CMT-147L/FM-TV154/FM-TV152/FM-TV153。

㈱サンマックス(厚木営業所)

TEL 0462-29-6171㈹

FAX 0462-29-6173(専)

ハガキ 神奈川県厚木市旭町3-9-15

振込先 大和銀行 厚木支店

(普通)7035682

口座名 ㈱サンマックス

3万円以上無料配送!!

システム・ワールド

SUNMAX

0462-29-6171

AM10:30▶PM7:30

《毎週水曜日定休日》

☎03(253)7661

AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3
☎03-253-7661(代)

三菱 XC-1489
超高解像度0.28ドットピッチ14型ディスプレイ
標準価格 ¥99,800
現金特価 ¥54,000

今すぐ もよりの電話から		名古屋	052-452-3271
札幌	011-611-5104	大阪	06-311-3931
仙台	022-264-3704	広島	082-295-6873
新潟	0252-75-4175	福岡	092-481-2494

X68000 PERSONAL WORKSTATION
EXPERT
・高密度実装を象徴するフォルム・マンハッタンシェイプ
・新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリーを標準装備
・メインメモリーは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能

CZ-602C 標準価格¥356,000 (FDDタイプ)
CZ-612C 標準価格¥466,000 (HDDタイプ)
¥AVCフタバ特価

X68000 PERSONAL WORKSTATION
PRO
・意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた新しいスタンダードフォルム
・高度なシステム化への対応を取扱った拡張I/Oスロット4スロット標準装備

CZ-652C 標準価格¥298,000
CZ-662C 標準価格¥408,000
¥AVCフタバ特価

お勧めディスプレイコーナー
組合せは自由、価格はお気軽にご相談下さい。

CZ-602D	CZ-603D
標準価格¥99,800	標準価格¥84,800
AVC特価	AVC特価
・0.39mmドットピッチ	・0.39mmドットピッチ
・TVチューナー搭載	・TVチューナーなし
・3モードオートスキャン	・3モードオートスキャン
・チルト台別売	・チルト台同梱

CZ-612D	CU-21CD
標準価格¥118,800	標準価格¥139,800
AVC特価	AVC特価
・0.31mmドットピッチ	・0.52mmドットピッチ
・TVチューナー搭載	・TVチューナーなし
・3モードオートスキャン	・3モードオートスキャン
・チルト台別売	・チルト台取付不可

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RA2

80386と「日本語MS-OS/2」更に「日本語MS-WINDOWS/386」を採用。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA2
標準価格…¥498,000
特価(税別)¥355,000
お支払例 ¥33,822×12回 ¥17,977×24回
(税込み) ¥12,594×36回 ¥9,903×48回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RX2

12MHzノーウェイトの80286を搭載しV30も採用している。メモリー容量は最大11.6MBまで拡張可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX2
標準価格…¥398,000
特価(税別)¥270,000
お支払例 ¥25,724×12回 ¥13,673×24回
(税込み) ¥9,579×36回 ¥7,531×48回

NEC PC-9801EX2

RX2の3.5インチ版しかも小さくFM音源搭載。
(写真のモニターは別売)
PC-9801EX2
標準価格…¥348,000
特価(税別)¥261,000
お支払例 ¥24,866×12回 ¥13,217×24回
(税込み) ¥9,259×36回 ¥7,280×48回

NEC PC-98DO

VM11と88MAがドッキング! 16ビットと8ビット両方のソフトが使用可能。
(写真のモニターは別売)
PC-98DO
標準価格…¥298,000
特価(税別)¥224,000
お支払例 ¥21,341×12回 ¥11,343×24回
(税込み) ¥7,947×36回 ¥6,248×48回

NEC パーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE

88シリーズの入門機約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格…¥129,000
特価(税別)¥96,000
お支払例 ¥9,148×12回 ¥4,863×24回
(税込み) ¥3,407×36回 ¥2,679×48回

NEC パーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2

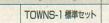
こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格…¥168,000
特価(税別)¥126,000
お支払例 ¥11,655×12回 ¥6,195×24回
(税込み) ¥4,340×36回 ¥3,413×48回

EPSON PC-286VS(STD)

クロック周波数16MHz、クラス最高速の処理速度。98ソフトは全て使用可。
PC-286VS(STD) ¥388,000
CU-14FD(シャープ) ¥84,800
合計……¥472,800
特価(税別)¥294,000
お支払例 ¥28,010×12回 ¥14,888×24回
(税込み) ¥10,430×36回 ¥8,201×48回

EPSON PC-286VF(STD)

12MHz、ノーウェイトの80286を搭載、グラフィック用RAMを強化した普及型パソコン。
(ディスプレイは写真と異なります)
PC-286VF(STD) ¥298,000
CU-14FD(シャープ) ¥84,800
標準価格合計 ¥382,800
特価(税別)¥265,000
お支払例 ¥28,010×12回 ¥25,247×24回
(税込み) ¥9,401×36回 ¥7,392×48回

富士通 FM TOWNS-1

TOWNS-1 標準セット
本体 ¥338,000
ディスプレイ ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥20,000
標準価格合計 ¥467,800

AVCフタバ特価
お支払例 ¥34,489×12回 ¥18,332×24回
(税込み) ¥12,842×36回 ¥10,098×48回

富士通 FM TOWNS-2

TOWNS-2 標準セット
本体 ¥398,000
ディスプレイ ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥20,000
標準価格合計 ¥527,800

AVCフタバ特価
お支払例 ¥38,872×12回 ¥20,661×24回
(税込み) ¥14,474×36回 ¥11,381×48回

SHARP X1 turbo ZIII

スーパーインポーズ、4,096色対応のデジタルテロッパ機能、ステレオFM音源、先進のAV機能
CZ-888C ¥169,800
CZ-860D ¥92,200
標準価格合計 ¥262,000
AVCフタバ特価

SHARP X68000 ACE-HD

X68000の特別限定セット
CZ-611C ¥399,000
CZ-602D ¥99,800
CZ-8NJ2 ¥23,800
標準価格合計 ¥522,600
AVCフタバ特価

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

メーカー	型番		標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N	(ディスプレイ)	¥84,800	¥58,000	¥3,464
	PC-KD853N	(ディスプレイ)	¥118,000	¥89,800	¥5,210
	PC-KD863G	(ディスプレイ)	¥138,000	¥104,000	¥6,030
SHARP	CU-14FD	(ディスプレイ)	¥84,800	AVCフタバ特価	
	CU-14GT	(ディスプレイ)	¥69,800	AVCフタバ特価	
	CZ-860D	(ディスプレイ)	¥92,200	AVCフタバ特価	
ビクター	GD-V140	(ディスプレイ)	¥128,000	AVCフタバ特価	
三洋	CMT-147L	(ディスプレイ)	¥79,800	¥48,000	¥2,870
	CMT-147H	(ディスプレイ)	¥84,800	¥58,000	¥3,470

メーカー	型番		標準価格	現金特価
EPSON	AP-800PC	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価
	AP-550PC	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価
	VP-900PC	(24ピンカラープリンター)	¥126,000	AVCフタバ特価
	VP-2000PC	(24ピンカラープリンター)	¥156,000	AVCフタバ特価
	VP-135EX	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥102,000	AVCフタバ特価
NEC	PC-PR150V	(24ピンプリンター)	¥99,800	¥77,000
SHARP	CZ-8PC3	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥65,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC4	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC8	(24ピンプリンター)	¥152,000	AVCフタバ特価

メーカー	型番		標準価格	現金特価	48回分割
NEC	PC-9801ES2	(32bit)	¥448,000	¥349,000	¥8,071
	PC-98LV22	(ラップトップ)	¥378,000	¥288,000	¥8,033
	PC-9801LX2	(ラップトップ)	¥448,000	¥349,000	¥9,450
EPSON	PC-286VSST	(16bit)	¥388,000	AVCフタバ特価	
	PC-286LSSDT	(ラップトップ)	¥478,000	AVCフタバ特価	
	PC-386SDT	(32bit)	¥598,000	AVCフタバ特価	
Panasonic	FS-A1WX	(MSX2+)	¥69,800	¥55,000	
SONY	HB-F1XDJ	(MSX2+)	¥69,800	¥57,000	
三洋	PHC-70FD	(MSX2+)	¥64,800	¥47,400	

頭金なし 手軽な電話クレジット。
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可。
完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。
全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。
AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3 9 6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)

0120-483290

お問合せは専用ダイヤルで

0468-483290

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

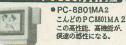
〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6 ㈱メディアショップ ハイランド MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先 名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキて、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA2

- PC-8801MA2 こんどのPC8801MA2 この高性能、高機能が、僕達の感性になる。
- PC-KD863S 15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 196	一括払価格 214,000円
36回	初回9,736円·6,900円×35回
48回	初回9,848円·5,400円×47回

NEC PC-8801FE

- PC-8801FE テレビとつなげばすぐに使える手軽な本格パソコンPC−8801FE新登場。
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ

標準価格 213,800円

商品番号 197	一括払価格 156,000円
24回	初回7,640円·7,400円×23回
36回	初回8,144円·5,000円×35回

NEC PC-88VA2

- PC-88VA2 ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
- PC-KD863S 15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格 416,000円

商品番号 180	一括払価格 310,000円
48回	初回10,620円·7,900円×47回
60回	初回10,500円·6,600円×59回

NEC PC-98DO

- PC-98DO 98DOは98と88のソフトが1台で楽しめる生まれながらのマルチタレントです。
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ

標準価格 382,800円

商品番号 231	一括払価格 284,000円
48回	初回11,488円·7,200円×47回
60回	初回 6,460円·6,100円×59回

NEC PC-9801RX2

- PC-9801RX2 高速・大容量化で高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ

標準価格 482,800円

商品番号 195	一括払価格 325,000円
48回	初回10,300円·8,300円×47回
60回	初回12,150円·6,900円×59回

NEC PC-9801UV11

- PC-9801 UV11 A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭3.5インチ16ビット。
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ

標準価格 349,800円

商品番号 178	一括払価格 253,000円
48回	初回10,896円·6,400円×47回
60回	初回 7,770円·5,400円×59回

NEC PC-9801VM11

- PC-9801VM11 確かな実績と豊富なソフト資産を継承。あらゆるオフィス業務を手堅くこなす実力派16ビット。
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ

標準価格 412,800円

商品番号 198	一括払価格 301,000円
48回	初回 8,932円·7,700円×47回
60回	初回10,690円·6,400円×59回

NEC PC-9801EX2

- PC-9801EX2 性能も機能も本格的ビジネス仕様。多彩に使いこなせる3.5インチデスクトップ98。
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ

標準価格 432,800円

商品番号 230	一括払価格 315,000円
48回	初回12,080円·8,000円×47回
60回	初回11,050円·6,700円×59回

SHARP X68000 EXPERT

- CZ-602C ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を排したこだわりのX68000。FDモデル。
- CZ-602D 15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 455,800円

商品番号 223	一括払価格 359,000円
48回	初回9,888円·9,200円×47回
60回	初回8,810円·7,700円×59回

SHARP X68000 EXPERT HD

- CZ-612C ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を排したこだわりのX68000。HDモデル。
- CZ-612D 15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 585,800円

商品番号 224	一括払価格 464,000円
48回	初回12,348円·11,900円×47回
60回	初回14,460円· 9,900円×59回

SHARP X68000 PRO

- CZ-652C プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。FDモデル。
- CZ-603D 14型カラーディスプレイ

標準価格 382,800円

商品番号 212	一括払価格 304,000円
48回	初回7,928円·7,800円×47回
60回	初回8,660円·6,500円×59回

SHARP X68000 PRO HD

- CZ-662C プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。HDモデル。
- CZ-603D 14型カラーディスプレイ

標準価格 492,800円

商品番号 213	一括払価格 384,000円
48回	初回12,488円·9,800円×47回
60回	初回11,560円·8,200円×59回

富士通 FM TOWNS

- FMTOWNS-1 モデル1本体
- FMT-DP531 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード
- B276A010 TOWNSシステムソフトv

標準価格 467,800円

商品番号 214	一括払価格 398,000円
48回	初回10,936円·10,200円×47回
60回	初回11,920円· 8,500円×59回

富士通 FM TOWNS

- FMTOWNS-2 モデル2本体
- FMT-DP531 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード
- B276A010 TOWNSシステムソフトv

標準価格 527,800円

商品番号 215	一括払価格 448,000円
48回	初回16,136円·11,400円×47回
60回	初回11,520円· 9,600円×59回

EPSON PC-286VS

- PC-286VS STD クロック周波数16MHzを実現した拡張自在の超高性能16ビットマシン。
- PC-KD854N (NEC) 14インチカラーディスプレイ。

標準価格 472,800円

商品番号 211	一括払価格 325,000円
48回	初回10,300円·8,300円×47回
60回	初回12,150円·6,900円×59回

EPSON PC-286VF

- PC-286VF STD クロック周波数12MHzを採用した高速・大容量化時代を先取りした16ビットマシン。
- PC-KD854N (NEC) 14インチカラーディスプレイ。

標準価格 382,800円

商品番号 233	一括払価格 280,000円
48回	初回11,260円·7,100円×47回
60回	初回 7,200円·6,000円×59回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
松下	パナソニック	FS-A1WX	69,800	56,700
	パナソニック	FS-A1FX	57,800	47,400
	A1ディスク	FS-FD1A	39,800	33,700
	A1プリンタ	FS-PA1	44,800	37,900
	A1カラーTV	TH14-G1	61,300	51,200
SONY	ヒットビット	HB-F1XDJ	69,800	59,300
	ヒットビット	HB-F1XDMK2	49,800	42,300
	Fディスクドライブ	HBD-F1	36,800	32,300
	カラープリンター	HBP-F1C	49,800	43,700
	カラーディスプレイ	CPS-14F1	60,000	52,600
SHARP	カラープリンタ	CZ-8PC3	65,800	54,000
	カラープリンタ	CZ-8PC4	99,800	82,400
FUJITSU	熱転写プリンタ	FMPR-204B	80,000	51,500
STAR	熱転写プリンタ	TX-24CL	69,800	49,300
	漢字カラープリンタ	CR-3415CL	148,000	102,800
NEC	シリアルプリンタ	PC-PR101E2	89,800	71,900
	熱転写プリンタ	PC-PR101TL3	69,800	56,500
	熱転写プリンタ	PC-PR150H	84,800	67,800
EPSON	熱転写プリンタ	AP-800PC	99,800	79,900
	熱転写プリンタ	AP-550PC	69,800	51,300

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④消費税 広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。
⑤FAXでも注文OK FAX：0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

SHARP X68000 EXEショップ

FM TOWNS プレミアムセール実施中// お問合せ下さい。

猛烈価格

通販センター

お申し込みはお電話で▶045-505-2163
受付時間▶11:00〜20:00(水曜定休)

●お支払いは銀行振込み及び現金書留でお願いいたします。
●クレジットの場合はクレジット申込用紙をお送りいたします。
●商品のお届けはご入金確認後又はクレジット承認後3〜4日後
●保証はメーカー保証(新品)又は自社保証(中古)となります。　振込口座▶三和銀行新橋支店㊟491317

㈱サードウェーブ

通販センター　〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
本　　　　社　〒101 千代田区外神田5-4-9

今月の超目玉

通販・クレジット・ボーナス払・お年玉払可

限定10セット

88VAセット

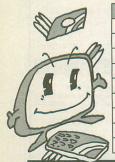
PC-88VA

NEC PC-88VA(中古)……………￥298,000
三菱 XC-1498C(新品)……………￥ 99,800
ゲームソフト3本(中古)……………￥ 29,400
(デスブリンガー、ソーサリアン、維新の嵐)

計 ￥427,200
特価 ￥189,000(税込)

※在庫1,000本の中から御希望のソフトをお選び下さい。

中古ゲームソフト在庫例

ワンダラーズ・フロム・イース／ソーサリアンVA／トリトーン・ファイナル／テトリスVA／Rタイプ／デス・ブリンガー／ウルティマⅣ／マイト&マジック2／水滸伝VA／ファミリースタジアム／太平洋の嵐DX／太平洋の嵐パワーアップ／ファーストウィーンVA 他

パソコン本体	24回	36回
PC9801DO	￥10,000	￥ 6,880
PC9801EX2	￥11,520	￥ 7,920
PC9801UV11	￥ 8,720	￥ 5,990
PC8801FE	￥ 4,380	￥ 3,010
PC8801MA2	￥ 5,620	￥ 3,870
CZ602C	￥13,080	￥ 9,000
CZ612C	￥17,130	￥11,780
CZ652C	￥10,960	￥ 7,540
CZ662C	￥15,010	￥10,330

モニター	24回	36回
XC1498C	￥2,540	￥1,750
CZ603D	￥3,130	￥2,150
CZ602D	￥3,680	￥2,530
CZ612D	￥4,420	￥3,040
KD854N	￥2,850	￥1,960
KD853N	￥3,960	￥2,730
KD855	￥2,350	￥1,620
CU14CD	￥2,630	￥1,810
CMT147HW	￥2,680	￥1,840

プリンター	24回	36回
PC PR101TL3	￥ 2,310	￥1,590
PC PR201V2	￥10,000	￥6,880
VP1000	￥ 4,610	￥3,170

ホビー	24回
CD ROMセット(ソフト2本付)	￥3,270
MDセット　(ソフト4本付)	￥2,150
PCエンジン　(ソフト5本付)	￥2,690

低金利クレジット1回〜60回(学生、主婦OK)、組合わせ自由・消費税込 **現金なら更にお安く!!**

下取・買取高額査定 全国NO.1

ファミコン、MSX他中古ソフト在庫5,000本
中古CD在庫3,000枚
営業時間▶11:00〜20:00(水曜休)

サードウェーブ横浜鶴見店
045-505-2880

特選中古ハード&ソフトコーナー

機種名	査定価格	販売価格	機種名	査定価格	販売価格
PC9801VM2	￥125,000	￥140,000	PC用他メーカーカラーモニター(4000)	￥25,000	￥38,000〜
PC9801VX21	￥170,000	￥185,000			
PC88VA(VA2+2万円)	￥105,000	￥120,000	F1×DJ	￥33,000	￥45,000
PC8801MA	￥ 75,000	￥ 90,000	A1WX	￥33,000	￥45,000
PC8801FA	￥ 65,000	￥ 80,000	F1×D、A1F	￥22,000	￥29,000
PC8801MH	￥ 55,000	￥ 70,000	PCCDROM	￥33,000	￥40,000
PC8801FE	￥ 60,000	￥ 75,000	ファミコン本体	￥ 4,800	—
PC8801FH30	￥ 50,000	￥ 65,000	PCエンジン	￥ 8,000	—
PC8801FR30	￥ 39,000	￥ 54,000	メガドライブ	￥ 9,000	—
PC8801SR30	￥ 42,000	￥ 57,000	ソフト各種	高価買取中	TEL
X68000セット	高価買取	TEL	査定価格は下取の場合を基準としています。		
KD852	￥ 30,000	￥ 40,000			
KD854	￥ 35,000	￥ 45,000			

とにかくTELだ 「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

中古ゲームソフト高価買取り中

お持ちのゲームソフトを定価の10%〜40%で買取り致します。10本以上の方は送料は当店負担となります。買取金額にプラスして送金致します。

今月特に高く買います(交換はさらに有利)

X68000セット、4000カラーモニター、88VA2、88FE、88FR、88SR、中古ソフト、PCCDROM本体とソフト、メガドライブ、ファミコン本体、MSX2ディスク付など

送り方と注意

売りたい場合➡まずTELで値段をきいてください。(忙しくてTELするひまのない人、めんどうな人は直接送ってもかまいません)決めたら商品を宅急便等で送ってください。検品終了後直ちに送金します。
買いたい(交換したい)場合➡まずTELで在庫・値段(差額)を確認してください。決まりましたら申込書にご記入のうえ現金書留にて送金してください。(交換の場合は商品も)入金確認しだい(検品終了後)直ちに商品を発送いたします。なお、クレジットご希望のお客様はTEL申込の際に、「クレジット」とご指定ください。専用の申込用紙をお送りします。 その他➡●上記の価格は中古品のため変動することがありますのでご了承ください。●郵便による無料査定歓迎します。下の無料査定申込書でどんどん送ってください。●中古ソフト通販リスト(88用、MSX用、MSX2用)ご希望の方は切手500円分を同封してご請求ください。 ※TELによる在庫確認なしの送金は絶対しないでください。(買いたい場合)

第一京浜
太陽神戸BK
駅より3分
つるみ銀座商店街
サードウェーブ
京急鶴見
至東京
JR鶴見
ファミリーマート
至横浜
鶴見駅東口前の有料駐車場をご利用ください。(駐車料金当店負担)

横浜鶴見店
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23

秋葉原店(UP'S)
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2

■申込書 ■無料査定申込書(どちらかに○をつけてください)
●売りたい ●交換したい ●買いたい　　年　月　日
フリガナ
お名前　　オ
住所〒
TEL
保護者名　㊞
内容(機種名・値段など)

コンピュータマインド

マイクロアーツ

秋の
テクノセール

ビッグフェア
開催中!!

MSXユーザー
急増中

PM9:00まで電話受付中

もちろん88・X1シリーズもお買得

ご注文・お問い合せは → ☎0462(54)3300

毎週火曜定休日
AM10:30〜PM9:00

中古パソコン

MSX本体	
ソニー(MSX2・MSX2+)	
HB-F1II	¥13,000
HB-F1XD	¥29,000
HB-F1XDmk2	¥31,000
HB-F1XDJ	¥48,000
サンヨー(MSX2+)	
PHC-70FD	¥40,000

MSX本体	
パナソニック(MSX2・MSX2+)	
FS-A1	¥12,000
FS-A1mk2	¥17,000
FS-A1F	¥29,000
FS-A1FX	¥39,500
FS-A1WX	¥48,000
各社MSX2(ディスク付)	¥27,000

NEC本体	
PC-8801SR30	¥64,000
PC-8801FR30	¥64,000
PC-8801MR	¥70,000
PC-8801FH30	¥75,000
PC-8801FA	¥88,000
PC-8801FE	¥84,000
PC-88VA	¥99,000

各社本体	
X1G-30	¥23,000
X1ツイン	¥36,000
X1ターボ40	¥48,000
X1ターボII	¥59,000
X1ターボIII	¥61,000
X1ターボZ	¥70,000
X1用ディスプレイ(TV付)	¥35,000より

MSX周辺	
HBP-F1(プリンター)	¥28,000
DM-405(CRT)	¥28,000
MSX用ドライブ	¥20,000より

MSX周辺	
MSXマウス	¥ 2,000より
連射J.ガード	¥ 1,800より
RGBケーブル	¥ 2,000

ディスプレイ	
PC-KD551	¥40,000
PC-KD854	¥45,000
PC-KD863S	¥59,000

その他	
X68000ベア	¥235,000より
2000文字カラー	¥ 20,000
4050文字カラー	¥ 35,000より

MSX、88、X1などの周辺機器中古在庫及び広告にない中古パソコンをおさがしの方は、お電話でお問い合せ下さい。(マウス、データレコーダー、サウンドボード他) TEL.0462(54)3300

中古ゲームソフト(MSX、PC-88、FM-77、X68000他)
アーツ特価で販売中・買取りも大歓迎!!

今月の中古おすすめ品

(MSX2+) HB-F1XD	¥ 29,000
(MSX2+)ソニーHB-F1XDJ	¥ 48,000
PC-8801FR30+4000字カラー	¥ 93,000より
PC-8801SR30+4000字カラー	¥ 93,000より
PC8801FA+KD863S	¥140,000
X1ターボIIセット	¥ 95,000

(ただいま買取中です)

PC-8801(FR、SR、FE…)&周辺機器
PC-9801(UV、VM…)&周辺機器
外付ドライブ(98用2HD&FM用ドライブ)
X1ターボ(II・III・Z‥)&周辺機器
X68000(600C・601C・600D…)
ディスプレイ(デジタル、アナログs21ピン)
PCエンジン・CD-ROM・メガドライブ
熱転写プリンター・ワープロなどなど。

ゲームソフト 〈ディスク版 ロム版〉

ビッグに高額買取中!!
《PC-8801、MSX2、X68000用他》

尚、箱なし説明書なしのソフトは買取出来ません。ご注意下さい。

(5本以上でお願い致します)

●PCエンジン●メガドライブ
●ファミコン●ツインファミコン
(中古品取扱い中)

MSX高額買取中!!

MSX2、MSX2+、MSX用ドライブ、ディスプレイ(21ピン、AV用)、プリンター(24ドット)、周辺機器(マウス、Jカード 他)

買取例(箱・付属品付の場合)
HB-F1XD ¥15,000以上・HB-F1XDJ¥30,000
FS-A1F¥15,000以上・FS-A1FX¥21,000以上

お願い
申込書は必ず同封して下さい(注文、買取共)。
同じ書式なら手書きでも可。18才未満の方は保護者の方のサインと印鑑が必要です。

《お知らせ》

—好評ですアーツリスト—

随時発行しておりますパソコン、中古ゲームソフト在庫(MSX、PC-8801他)を掲載しましたアーツリストをご希望の方は封書に62円切手3枚同封の上お申し込みください。(現在ご使用のパソコン機種名もご記入下さい。)

申込書(注文・買取)

氏名	印
住所	〒
電話番号	(　　)
保護者名	印
商品名	

コンピュータマインド

マイクロアーツ

〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1-807
有マイクロアーツ
TEL.0462(54)3300(代表)

ハガキ、封書によるお問い合せ大歓迎(購入・買取)
お支払いは銀行振込か現金書留で
銀行振込は電信扱いでお願い致します。
振込銀行　横浜銀行　座間駅前支店　普通707388
㈲マイクロアーツ

安心代引きシステム!!

お客様に商品が届いた際に代金をお支払いただく、エイプランの新システムです。くわしくはTELにて、お問い合せ下さい。

©1986

エイプラン『2001年』得点,特典プレゼント!!

エイプランでお買い上げの方全員に得点券を差し上げます。
得点券の合計により豪華商品をプレゼント!!
—— 詳しくはお電話でお問い合せ下さい ——

— 全製品完全保証 —
— 全国送料無料 —

現金特価でパソコン・ワープロの最新人気モデルを即納!!

EPSON

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
パソコン	PC286LSST	¥478,000	¥355,000	32,247	17,159	12,130
	PC286VFST	¥298,000	¥215,000	19,530	10,392	7,347
	PC286VSST	¥388,000	¥251,100	22,809	12,137	8,580
	PC386LSST	¥538,000	¥399,500	36,289	19,310	13,650
	PC386VSTD	¥498,000	¥369,800	33,590	17,874	12,532
FAXカード	FR1000	¥ 59,800	¥ 44,100	3,916	2,084	1,473
プリンター	AP550PC	¥ 69,000	¥ 48,600	4,324	2,301	1,627
	AP800PC	¥ 99,800	¥ 69,800	6,250	3,326	2,351
	AP900PC	¥128,000	¥ 88,300	8,021	4,269	3,018
スキャナー	GT100V	¥ 44,000	¥ 33,300	2,935	1,562	1,104
ディスプレイ	CR5000	¥138,000	¥102,500	9,310	4,954	3,474

FUJITSU

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
パソコン	FM77AV40SX	¥178,000	¥122,700	11,146	5,931	4,193
K/B付	FMTOWNS1+101	¥358,000	¥258,300	23,463	12,485	8,826
	FMTOWNS2+101	¥418,000	¥301,600	27,396	14,578	10,305
ディスプレイ	FMTDP531	¥ 89,800	¥ 64,800	5,887	3,133	2,215
モデム	FMTMD201	¥ 30,000	¥ 22,600	1,963	1,045	739
プリンター	FMPR204B	¥ 80,000	¥ 58,900	5,260	2,799	1,978

NEC

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
パソコン	PC8801FE	¥129,000	¥ 90,300	8,203	4,365	3,086
	PC8801MA2	¥168,000	¥117,600	10,683	5,685	4,019
	PC9801CV21	¥355,000	¥246,700	22,409	11,925	8,430
	PC9801ES2	¥448,000	¥313,700	28,495	15,163	10,719
	PC9801EX2	¥348,000	¥243,700	22,137	11,780	8,327
	PC9801LV22	¥378,000	¥256,700	23,318	12,408	8,771
	PC9801LX2	¥448,000	¥313,700	28,495	15,163	10,719
	PC9801RA2	¥498,000	¥338,100	30,711	16,342	11,552
	PC9801RX2	¥398,000	¥249,100	22,627	12,041	8,512
	PC98D0	¥298,000	¥208,700	18,958	10,088	7,131
ディスプレイ	N5913L	¥138,000	¥ 96,600	8,775	4,670	3,301
	PCKD853N	¥119,800	¥ 81,300	7,385	3,930	2,778
	PCKD854N	¥ 84,800	¥ 53,200	4,742	2,524	1,784
	PCKD863G	¥138,000	¥ 96,600	8,775	4,670	3,301
	PCKD863S	¥118,000	¥ 82,000	7,449	3,964	2,802
	PCTV454	¥128,300	¥ 87,100	7,912	4,211	2,977
	PCTV455	¥147,000	¥ 99,800	9,066	4,824	3,411
プリンター	PCPR201B	¥ 99,500	¥ 70,800	6,431	3,422	2,399
	PCPR201X	¥275,000	¥192,600	17,495	9,309	6,527
	PCPR101TL3	¥ 69,800	¥ 49,900	4,442	2,364	1,671
	PCPR150H	¥ 84,800	¥ 60,400	5,396	2,872	2,030
	PCPR150V	¥ 99,800	¥ 70,900	6,350	3,379	2,389
	PCPR201H3	¥225,000	¥153,500	13,944	7,420	5,245
	PCPR201TH	¥145,000	¥100,300	9,111	4,849	3,428
スキャナー	PCIN502	¥ 99,800	¥ 69,900	6,350	3,379	2,389

SHARP

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
パソコン	CZ602C	¥356,000	¥264,400	24,017	12,780	9,034
	CZ611C	¥399,800	¥296,900	26,969	14,351	10,145
	CZ612C	¥466,000	¥346,100	31,438	16,729	11,826
	CZ652C	¥298,000	¥220,700	20,048	10,668	7,541
	CZ662C	¥408,000	¥303,000	27,523	14,646	10,353
ディスプレイ	CZ602D	¥ 99,800	¥ 74,300	6,750	3,592	2,539
	CZ603D	¥ 84,800	¥ 62,200	5,560	2,959	2,092
	CZ611D	¥134,000	¥ 99,500	9,039	4,810	3,400
	CZ612D	¥119,800	¥ 89,000	8,085	4,302	3,042
プリンター	CZ8PC3	¥ 65,800	¥ 49,200	4,379	2,330	1,648
	CZ8PC4	¥ 99,800	¥ 74,100	6,731	3,582	2,532
	CZ8PK9	¥ 89,800	¥ 67,700	6,059	3,225	2,280

SONY

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
パソコン	HBF1XDJ	¥ 69,800	¥ 53,800	4,797	2,553	1,805
プリンター	HBPF1C	¥ 49,800	¥ 38,600	3,416	1,818	1,285
ディスプレイ	CPS14F1	¥ 60,000	¥ 46,400	4,125	2,195	1,552

AIWA

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
モデム	PVA2400MNP4	¥ 46,800	¥ 34,600	3,053	1,625	1,149
	PVA24MNP5	¥ 54,800	¥ 40,400	3,580	1,905	1,347

三菱

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
ディスプレイ	XC1498C	¥ 99,800	¥ 48,700	4,243	2,258	1,596

東芝

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
パソコン	J3100SS	¥198,000	¥168,000	15,260	8,120	5,694

ハードディスク

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
アイテム	HD40R	¥138,000	¥ 99,600	9,048	4,815	3,404
	HD80R	¥198,000	¥142,800	12,972	6,903	4,880
緑	POKEDY	¥109,600	¥ 81,400	7,395	3,935	2,782
ICM	SR40	¥118,000	¥ 87,600	7,958	4,235	2,994
	SR80	¥198,000	¥157,500	14,307	7,613	5,382
ロジテック	LHD34VEEX	¥138,000	¥ 87,800	7,976	4,244	3,001
	LHD34V	¥153,000	¥105,500	9,584	5,100	3,605

ワードプロセッサー

		定価	現金特価	月々12回	月々24回	月々36回
NEC	PWP50HD	¥158,000	¥105,600	9,593	5,105	3,609
NEC	PWP70HG	¥198,000	¥130,200	11,827	6,294	4,449
NEC	PWP70HR	¥278,000	¥185,800	16,878	8,981	6,349
EPSON	WB.N2	¥ 74,800	¥ 51,000	4,542	2,417	1,709
EPSON	WB.LQ	¥158,000	¥105,600	9,593	5,105	3,609
EPSON	WBLQX	¥198,000	¥132,300	12,018	6,395	4,521
CANON	α5スーパー	¥148,000	¥ 98,900	8,984	4,781	3,380
CANON	α350	¥218,000	¥145,700	13,235	7,043	4,979
SHARP	WDA300	¥165,000	¥115,500	10,492	5,583	3,947
SHARP	WD350F	¥178,000	¥124,600	11,319	6,023	4,258
SHARP	WDA330	¥185,000	¥129,500	11,764	6,260	4,425
NATIONAL	FWU1P551	¥155,000	¥113,500	10,310	5,487	3,879
NATIONAL	FWU1P501AI	¥165,000	¥120,800	10,973	5,839	4,128
NATIONAL	FWU1P50SI	¥188,000	¥137,600	12,499	6,651	4,702
TOSHIBA	JW90B	¥148,000	¥ 98,900	8,984	4,781	3,380
TOSHIBA	JW95F	¥178,000	¥119,000	10,810	5,752	4,067
TOSHIBA	JW95H	¥228,000	¥152,400	13,844	7,367	5,208
FUJITSU	オアシス30AX	¥228,000	¥152,400	13,844	7,367	5,208
FUJITSU	オアシス30SX	¥218,000	¥145,700	13,235	7,043	4,979
SONY	PJ300	¥128,000	¥ 96,800	8,793	4,679	3,308

超値下げ断行!!

弊社の現金特価は89年4月1日以降の消費税を含んだ価格です。

らくらくクレジットは業界一の低金利、お気軽にご利用下さい。

クレジットは、3回から60回まで可能です ご希望の方は、その旨ご連絡下さい 申し込み用紙をお送り致します

A-PLAN・SYSTEM

送料当社負担：商品は完全梱包の上、送料当社負担でお届けいたします。但し、当紙面上に掲載されていない商品及び沖縄を含む島部の場合は送料別料金となりますのでお問合せ下さい。お届けは通常2週間前後です。
交換及び返品をお受けします：交換・返品のお申出は、商品到着後8日以内にお願いいたします。お客様のご都合で返品なさる場合の返送料は、お客様負担とさせていただきます。ご使用後の交換・返品はご容赦ください。
広告有効期限：次号発行まで

● 御注文は下記の口座にて、特にお急ぎの場合は現金書留にてお申し込み下さい。

郵便振替　東京6-46253
住友銀行浅草橋支店（普）638837
三和銀行秋葉原支店（当）311807
協和銀行秋葉原支店（当）425665
東海銀行秋葉原支店（普）524531

● 雑誌名を御記入の上お申し込み下さい。

THE PLANNER OF NEW MARCHANDISING

秋葉原 エイプラン株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町2-13-16
TEL 03-864-7472

電話受付時間 AM10:00～深夜0:00(年中無休)

商品注文後のお問い合せは：東京03-864-7468へ AM10:00～PM6:00迄(日・祝日は休業)

★とびきりの安さ&安心のサポート信頼の店
UBERS ユーバース
▲掲載価格には消費税は含まれておりません。
▲掲載商品はほんの一部だけです。その他、ハード、ソフト、小物、ワープロ関係商品全て取り扱い――激安販売中!!
PC-9801 RA2 定価 ¥498,000 新同 ¥305,000
PC-9801RX2 定価 ¥398,000 新同 ¥225,000
PC-9801EX2 定価 ¥348,000 新同 ¥230,000
マッキントッシュ各種 20%~30% OFF
DYNA BOOK 新品 ¥198,000
FM-TOWNS-1Sセット (CRT・キーボード) 定価 ¥457,800 新同 ¥328,000
FM-TOWNS-2Sセット (CRT・キーボード) 定価 ¥517,800 新同 ¥370,000
ディスプレイ
●PC-KD854N 定価¥84,800→TELにて
●PC-KD853N 定価¥118,000→TELにて
●PC-TV353 定価¥102,600→¥59,800 (限定10台)
●PC-TV455 定価¥147,000→¥97,000
●PC-TV454 定価¥128,300→¥87,000
●N5913L 定価¥138,000→¥98,000
●CU-14FD 定価¥79,800→¥53,000
●CMT147H 定価¥84,800→¥50,000
●XC1498C 定価¥99,800→¥54,800
●HCM401J 定価¥84,800→¥48,000
(0.31ピッチ/ノングレアー/アナログ/4000文字)
プリンター
●PC-PR201G 定価¥158,000→¥95,000
●PC-PR150V 定価¥99,800→¥75,000
●PC-PR150H 定価¥84,800→¥64,000
●PC-PR101TL3 定価¥69,800→¥53,000
●M1724P 定価¥148,000→¥59,800
●CR3415CL 定価¥148,000→¥89,800
●TX24CL 定価¥69,800→¥45,000
●VP2000PC 定価¥150,000→TELにて
●VP1000PC 定価¥154,000→¥88,000
●PC-PR201B 定価¥99,500→¥75,000
●メルコラムボード 25%~30%OFF
●CZ8NJ2 定価¥23,800→¥19,800
今月の目玉商品
★PC-286LS-H20 定価 ¥613,000 1台限り 新品 ¥438,000
★PC-9801RX2 定価 ¥398,000 5台限り 新同 ¥225,000
掲載価格は9月15日現在の価格です。変動ある場合がありますので、TELにてご確認ください。(安くなるのが多い)
パソコンディスカウントSHOP UBERS ユーバース
●代金引換システム
現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。
●お申込み方法
①お問合せご注文はお電話で!!
②コンピュータ登録(ご予約受付)
③お手続き(銀行振込、現金書留、クレジット)
④配送センターより発送(ご入金確認後)
BANK
PC-9801ES2 定価 ¥448,000 新同 ¥318,000
PC-98DO 定価 ¥298,000 新同 ¥207,000
PC-9801 LS5C 定価 ¥748,000 新品 ¥538,000
ハードディスク
●SR-40 定価¥118,000→¥92,000
●SR-60 定価¥148,000→¥115,000
●SR-80 定価¥198,000→¥149,000
●ML-40MKII 定価¥129,000→¥88,000
●ぴるとく4 定価¥138,000→¥99,800
●LHD34K 定価¥138,000→¥99,800
●LHD34VE 定価¥148,000→¥109,000
●RA-HC40 定価¥138,000→TELにて
●RA-HC80 定価¥198,000→TELにて
●CA-818 定価¥248,000→TELにて
●WD-40 (台数限定) 定価¥102,000→¥67,000
ソフト
●一太郎Ver4 定価¥58,000→¥38,000 (限定5)
●MS/DOS V3.3A 定価¥18,000→¥15,000
●MS/Windows 定価¥20,000→¥16,500
●エクセル 定価¥98,000→¥68,000
●P1EXEプラス 定価¥58,000→¥43,000
●P1EXE 定価¥48,000→¥35,000
●ロータス123プラス 定価¥98,000→¥68,000
●新・松 定価¥58,000→¥43,000
●Z's WordJGverII 定価¥58,000→¥43,000
●弥生II 定価¥80,000→¥57,000
●クイックベーシック 定価¥20,000→¥15,000
●ターボC ver2.0 定価¥29,800→¥22,500
●クイックC 定価¥20,000→¥15,000
PC-9801 LS2 定価 ¥628,000 新品 ¥453,000
PC-9801 LX2 ¥448,000 新品 ¥323,000
PC-286VF- 定価 ¥298,000 新同 ¥189,000
PC-286 VS-STD 定価 ¥388,000 新同 ¥220,000
X-68000 EXPERT-HDセット 新品 ユーバース㊙特価
X-68000 EXPERTセット 新品 ユーバース㊙特価
X-68000 PRO-HDセット 新品 ユーバース㊙特価
X-68000 PROセット 新品 ユーバース㊙特価
PC-386 LS-STD 定価 ¥538,000 新同 ¥402,000
PC-386-STD 定価 ¥598,000 新同 ¥435,000
PC-286 LS-STD 定価 ¥478,000 新同 ¥348,000
PC-286 LE-STD 定価 ¥368,000 新同 ¥235,000
■日本橋店(大阪)
恵美須町駅から徒歩3分
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06)631-4016
FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店 口座番号 普通口座3135055 (株)ユーバース
■神戸店
元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371-1030
FAX078(371)1280
振込銀行 太陽神戸銀行 栄町支店 口座番号 普通口座3301768 (株)ユーバース
■京都店
地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341-1444
FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸銀行 京都支店 口座番号 普通口座3164309 (株)ユーバース
電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!! あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

FM TOWNS

〈クレジットでも大特価〉

分割の一例です。ボーナス併用又は一括払もございます。全て税込みです。

MODEL 2	初　回	毎　月	支払合計
AI-1	¥18,814	¥13,700×35回	¥498,314
AI-2	¥22,176	¥19,600×23回	¥472,976
AI-3	¥38,438	¥37,200×11回	¥447,638
MODEL 1	**初　回**	**毎　月**	**支払合計**
AI-4	¥15,698	¥12,400×35回	¥449,698
AI-5	¥19,732	¥17,700×23回	¥426,832
AI-6	¥34,366	¥33,600×11回	¥403,966

〈MODEL 1セット〉①本体FM TOWNS-1(1MB、1FD) ②CRT FMT-DP531(0.38mmピッチ) ③キーボードFMT-KB101(JIS又は親指) ④OS TOWNSシステムソフトウェアV1.1 ⑤本体増設 内蔵マイクロFDドライブ(3.5インチ1MB) ⑥OS MS-DOSエミュレータV1.1

①〜⑥計 標準価格¥478,000(消費税別)→**特価¥398,000**(消費税別)

〈MODEL 2セット〉①本体FM TOWNS-2(2MB、2FD) ②CRT FMT-DP531(0.38mmピッチ) ③キーボードFMT-KB101(JIS又は親指) ④OS TOWNSシステムソフトウェアV1.1 ⑤グラフィックツールTOWNS PAINT V1.1 ⑥OS MS-DOSエミュレータV1.1

①〜⑥計 標準価格¥538,000(消費税別)→**特価¥448,000**(消費税別)

X68000シリーズ大特価!

台数限定 CZ-611C

¥399,800→¥250,000

CZ-652C+CZ-603D…¥382,800→大特価

CZ-602C+CZ-602D…¥455,800→大特価

CZ-612C+CZ-612D…¥585,800→大特価

●CZ-8BGR2(400ラインボード¥14,800)+●CZ-8WB51(ターボベーシック¥9,800)

大特価¥4,000

アイビット特選ディスプレイ

●MITSUBISHI XC-1498C
14型カラーディスプレイ
(0.28mm/PC-98、PC-286/386対応
¥99,800→特価¥54,800

●シャープCZ-860D
(0.39ピッチ/アナ・デジ/15KHz・24KHz)
¥92,200→特価¥59,800

●シャープCZ-602D
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/チルト台付)
新発売¥99,800→特価

●シャープCZ-830D
14型カラーディスプレイ
(アナ・デジ15KHz/24KHz)
¥98,000→特価¥54,800

シャープ14型カラーディスプレイ
●CZ-14GD(0.39mm/チルト台付)
新発売¥69,800→特価¥49,800
●CZ-14FD(0.31mm/チルト台付)
新発売¥74,800→特価¥59,800

●シャープCZ-611D
15型カラーディスプレイ
(0.31mmドット)
¥145,000→特価¥89,800

CZ-888CB特価!

¥169,800
↓
¥110,000

周辺機器も豊富/その他もお問い合せ下さい。

●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000・¥6,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥15,000・¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000・¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000・¥10,000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000・¥10,000
●MZ-1R35(1MB増設RAMボード/MZ-2861用)……¥55,000・¥19,000
●MZ-1P27(水平プリンタ)……¥268,000・¥214,000
●MZ-1P28(8桁プリンタ)……¥148,000・¥118,000
●MZ-1P29(132桁プリンタ)……¥168,000・¥134,000
●MZ-1E26(コミュニケーションボード)……¥26,000・¥13,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥17,800・¥9,800
●MZ-1E35(ADPCMボード)……¥49,800・¥13,000
●MZ-1E39(RS-232C I/Fボード)……¥39,800・¥13,000
●MZ-1M01(2000用16ビットボード)……¥78,000・¥8,000
●MZ-1U08(1500、700拡張)……¥25,000・¥12,000
●MZ-1U03(1500、700拡張)……¥35,000・¥15,000
●MZ-1X22(モデムユニット)……¥21,800・¥13,000
●MZ-1R12(RAM)……¥35,000・¥8,000
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800・¥39,800
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800・¥34,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)……¥35,000・¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800・¥57,000
●CZ-31F(CZ-300F増設ドライブ)……¥59,800・¥7,000

CZ-300F+CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000

●CZ-8EP(X1拡張ボード)……(代品)¥11,800・¥8,000
●CZ-133SF(モデムカード)……¥25,800・¥3,000
●CZ-8PC3(熱転写カラープリンター)……¥65,800・¥52,000
●CZ-8PC4(48ドットカラープリンタ)……¥99,800・¥84,800
●CZ-8PK2(漢字プリンター)……¥134,000・¥25,000
●CZ-8PK7(漢字プリンター)……¥122,000・¥97,600
●CZ-8PK8(漢字プリンター)……¥152,000・¥121,500
●CZ-8PK9(漢字プリンター)……¥89,800・¥71,800
●CZ-8PD3(ドットプリンタ)……¥59,800・¥16,000

●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800・¥8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800・¥28,000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39,800・¥32,000
●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800・¥16,800
●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥6,800・¥5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19,800・¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24,800・¥19,500
●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥1,700・¥1,500
●CZ-8NJ2(サイバースティック)……¥23,800・¥20,000
●AN-8TU(RGBシステムチューナー)……新発売¥33,100
●CZ-8SS2(システムスタンド)……¥5,500・¥2,500
●CZ-81T(チルトスタンド 801D 802D 811D 820D用)……¥8,500・¥1,000
●X1G本体……¥10,000
●MZ-2000/2200キーボード……¥10,000
●MZ-5500キーボード……¥10,000
●CZ-219SS(68000用 OS-9)……¥29,800・¥25,300
●C&プロフェッショナルパッケージ……¥58,000・¥49,300

●ワープロ春望クリエイティブ(MZ-2500用 3.5″)……¥34,800・¥29,000
●ワープロ春望クリエイティブ(X1ターボ用2D、2HD)¥34,800・¥29,000
●ワープロユーカラK2(X1ターボ、2500用)……¥32,000・¥27,000
●ビジレス(X1/MZ-2500用)……¥48,000・¥42,000
●CZ-240BS(ステーショナリーPRO68K)……¥14,800・¥12,600
●CZ-137Z's STAFF……¥19,800・¥16,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800・¥12,600
●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39,800・¥33,800
●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥18,800・¥9,800
●CZ-128SF(X1 CP/M)……¥9,800・¥8,500
●CZ-3CPM(CP/MV2.2)……¥16,800・¥4,800
●MZ-6Z001(2500 P.CP/M)……(品切/入荷予定)¥16,800・¥14,200
●MZ-6Z010(ベーシック)……¥10,000・¥8,500
●CZ、MZランゲージシリーズ……各¥13,800・¥11,700
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800・¥11,700

24ドット漢字カラープリンター MZ-1P22

(X1、X1ターボ、X68000、MZ-1500/2000/2200/2500/2800その他に対応)

¥59,800→¥39,800
(ケーブル付)

●MZ-1P17フルコンパチ
●ハガキ、B4用紙、ロール ペーパーもOK!

モデムホーン MZ-1X30

¥98,000→¥39,800

本体在庫機種超特価

CZ-601C CZ-801C CZ-820C FM77AV1 FM77L2 MZ-2200 PC9801CV21 PC9801UV21
CZ-602C CZ-802C CZ-822C FM77AV2 TOWNS1 MZ-2861 PC9801E PC9801VX4
CZ-612C CZ-803C CZ-888C FM77AV20 TOWNS2 MZ-3500 PC9801LV21 PC9801XA2
CZ-652C CZ-803C FM-NEW7 FM77AV40 J-3100SL MZ-5511 PC9801RA2
CZ-662C CZ-804C FM77AV FM77D2 J-3100SS MZ-6556 PC9801RX2

MZ-2500用ソフト在庫のみ!!

カレードスコープ(第1弾)¥9,800→¥3,000
カレードスコープ(第2弾)¥5,800→¥1,000
探見隊第2弾……¥7,800→¥2,000
マーベラス……¥6,800→¥2,000
トリトーン……¥6,800→¥2,000
ザ・ブラックオニキス……¥7,800→¥3,000
九玉伝……¥7,800→¥2,000
はーりぃふぉっくす……¥7,800→¥3,000
ムーンチャイルド……¥7,800→¥3,000
レイドック……¥6,800→¥5,000
五月並べ……¥4,800→¥2,000
エキサイトバイク……¥6,800→¥2,000
英雄伝説サーガ……¥9,800→¥2,000
HuCAL日本語……¥45,000→¥30,000

全国通信販売

北海道から沖縄まで——信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001〜3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間:10:00〜19:00
●電話受付:20:00迄可
●休日:日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
(普通)1752505
FAX. 0426-44-6002

※本表示価格に消費税が加算されます。

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。店頭販売も致しております。

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK／●ジョイスティック2つのゲームもOK／中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK‼●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格(KIC-045DX完成品)
Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……………………¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……………………¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……………………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

今なら………‼
★KIC045DXをお買い上げの皆様にもれなくBIGな特典付。
ゲーム基板も………‼
★なつかしのゲームから人気のNeWゲームまで、3,000円より各種取り揃え販売中。
自作もOK！コントロールBOX用パーツ販売中

愛されて30,000時間
静かなブームから人気急上昇‼

本物ゲームがステレオになった！AV感覚満点

ついに実現！こだわる方へ！ステレオサウンドで迫力ある音楽
(ステレオヘッドホン端子付)

KIC CONTROL BOX MODEL 045 DX

★LET'S PLAY THE GAME

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法：W450×D200×H100%
実用新案申請済

■KIC-045 各タイプの特長(ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます)

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていあすが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

付属品
●フルカラービデオコンバータ(KIC-0090)
※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源／5V 7A、+12V 1A、−5V 1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

お買い得コントロールBOXセット
これからゲームを始めようと思っている君にも最適／コントロールBOXに基板がついてこの値段(各タイプ+5,000円より)
★詳しくは資料を見てね／

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店
中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区 テクナート ☎06-643-7641
九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110

(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京 7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK／詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱ケイ アイ シー　BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060
製造 ㈱キョーワインターナショナル

企画・技術者募集／ 高給優遇、アルバイト可詳しくはお問い合せ下さい。

"ゲームマニア専門店"(ゲーム機基板)

全国通信販売 全国どこで買っても同一価格 ゲーム基板の送料無料

本物のアーケードゲーム(ゲーセン版)が自宅で体験できる

◎ゲーム基板の在庫多数……………………¥3,000より

◎18インチゲーム機(完全整備済)……¥35,000〜¥43,000

新品コンパネ付, フル装備(詳しい内容は資料を参照してください)

◎格安ゲーム機(18, 20インチ)も有ります……¥20,000より

詳しい資料—無料提供中!! ハガキでお申込みください

宛先……〒183 東京都府中市新町3−15−5 BM係り

タイムマシン ☎0423-67-1129
FAX.0423-62-8781
受付時間 午後4:00〜8:00

…TO BE CONTINUED

ソフトランド秀和

すぐに遊べるお買得セット!!

セット1
・SVG-8………… ¥34,000
・マッピー………… ¥15,000
・ハーネス……… ¥ 2,000
¥51,000
→ **¥45,000**

セット2
・SVG-8………… ¥34,000
・麻雀刺客……… ¥30,000
・麻雀パネル…… ¥ 7,000
¥71,000
→ **¥60,000**

セット3
・SVG-8………… ¥34,000
・フリップル……… ¥60,000
・ハーネス……… ¥ 2,000
¥96,000
→ **¥88,000**

▶店内には25インチ・21インチモニターをはじめ15台のモニターでゲーム画面を表示。スーパードンキホーテも展示中!!

新製品も続々入荷
例) ファイネストアワー ¥178,000
X・マルチプライ ¥168,000
エリア88 ¥188,000

今月のお買得品
サンダークロス ¥60,000
グラディウスII ¥70,000

コントロールBOX
SVG-8
¥34,000

RGBケーブル
15Pin/21Pin
¥35,000

※店内ショーケースには、最新基板からなつかしの基板まで約150点もの商品を展示。

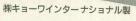
カタログ請求は
62円切手2枚同封のうえ、下記住所へお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F (ソフトランド秀和)
TEL 06-649-7177

ゲームに金縛り!!

業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!! コントロールBOX(KIC-045DX)もさらにパワーアップして登場。ステレオ2スピーカー、ヘッドホン端子付、ビデオ/RF出力も高画質になりました。しかも価格はすえおき、買うなら今しかない!!(旧タイプをお持ちの方は実費のみで改造致します。ゲーム基板も格安で販売中、アフターサービスも万全です。)
★ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。 ★代金引き換え発送もできます。

KIC-045DX
Ⓐビデオ出力タイプ ――― ¥34,000
ⒷRGB出力タイプ ――― ¥28,000
ⒸA+Bタイプ ――― ¥37,000
●組立キットはそれぞれ¥5,000円引
㈱キョーワインターナショナル製

18インチ高画質RGBモニター
●15kHz/24kHz切り替え可能
●高画質対応
●マルチ21PIN/15PIN入力端子付
●画面反転機能付
●タテ画面ヨコ画面兼用
¥78,000

通信販売もやってます
●詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。
テクナート
●本社ショールームにて、展示販売中!!
●営業時間:AM10:00▶PM8:00 日・祭日もやってます!!
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

NOVAに技あり、安さあり…！

PC98DO

注文No.B-1101

8801FR~MA2高額下取
受付中(詳しくはTelにて)

NEC PC98DO ¥298,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥397,800

価格258,000円

初回¥4,380／月々¥4,100×47回／ボ1.6万×8回

PC-8801MA2

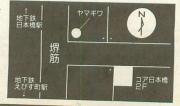
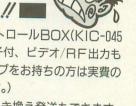
注文No.B-1102

NEC PC8801MA2 ¥168,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥267,800

特価164,000円

初回¥5,920／月々¥4,500×23回／ボ2万×4回

PC9801EX2/EX4

NEC PC9801EX2 ¥348,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥447,800

注文No.B-1103 特価296,000円

初回¥8,060／月々¥4,700×47回／ボ1.8万×8回

注文No.B-1104 PC9801EX4/XC1498C 定価合計 ¥587,800 特価396,000円

初回¥10,860／月々¥6,300×47回／ボ2.4万×8回

PC9801ES2/ES5

注文No.B-1105

NEC PC9801ES2 ¥448,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥547,800

特価367,000円

初回¥5,820／月々¥5,800×47回／ボ2.3万×8回

注文No.B-1106 PC9801ES5/XC1498C 定価合計 ¥737,800 特価499,000円

初回¥9,440／月々¥7,900×47回／ボ3.1万×8回

注文No.	機種	定価	特価
B-1107	NEC PC9801LX2	¥448,000	？？？円
B-1108	NEC PC9801LX4	¥588,000	？？？円
B-1109	NEC PC9801LX5	¥638,000	？？？円
B-1110	NEC PC9801LV22	¥378,000	？？？円
B-1111	エプソン PC286LE STD-N	¥368,000	？？？円

ノバ NOVA情報機器

情報機器

日本一の品揃え

PC-9801VMII

限定30セット 注文No.B-1112

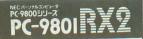
NEC PC9801VM11 ¥328,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥427,800

特価277,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	11,055	9,300×35
48	0	10,620	7,200×47

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RX2

限定30セット 注文No.B-1113

NEC PC9801RX2 ¥398,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥497,800

特価288,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	11,925	9,900×35
48	0	9,800	7,700×47

PC-9801UVII

限定30セット 注文No.B-1114

NEC PC9801UV11 ¥265,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥364,800

特価232,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,880	7,800×35
48	0	10,320	6,000×47

PC-9801RA2

注文No.B-1115

NEC PC9801RA2 ¥498,000
三菱 XC-1498C ¥99,800
定価合計 ¥597,800

特価 399,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	15,785	13,400×35
48	0	13,940	10,400×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

表示価格には消費税は含まれておりません。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金0319436ノバ情報機器

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください

●クレジットをご利用いただく場合
3~60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！

営業時間 平日 10:00～20:00 日曜祭日 10:00～19:00 ★年中無休

注文No.B-1116
SONY MSX通信カートリッジ
HBI-1200 ¥32,800
特価 ？？？円

注文No.B-1117
ナショナルMSX用マウス
FS-JM1-H
¥7,800 特価 ？？？円

SONY HBP-F1C
サーマルカラー漢字プリンター
注文No.B-1121
新登場
¥49,800
特価41,500円

MSX2+ AI WX
ナショナル FS-AIWX

MSX2+ F1 XDJ
注文No.B-1126 SONY HB-F1XDJ
¥69,800 特価53,500円

プリントショップII
注文No.B-1118 HBS-B014D
¥12,800 特価10,500円

注文No.B-1122
SANYOカラーディスプレイ
CMT-A14F1
14インチカラー
アナログRGBケーブル付
¥64,800
特価42,500円

注文No.B-1124
超特価奉仕中

今月の超お買得セット
注文No.B-1127 SONY HB・F1XDJ／サンヨーCMT-A14F1

定価合計
¥134,600
特価93,500円

注文No.B-1119
文書作左衛門
日本語ワープロソフト HBS-B012D
¥6,800 特価5,700円

MSX2+ PHC-70FD
SANYO PHC-70FD
注文No.B-1125
¥64,800
特価43,500円

注文No.B-1123
フロッピーディスクドライブ
SONY3.5インチ
HBD-F1
¥36,800 特価30,500円

注文No.B-1120
はがき書右衛門
住所録ソフト HBS-013D
¥7,800 特価6,500円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

NEC
注文No.B-1128
PC9801LX5C
カラー
ラップトップ98

¥748,000 特価 ？？？円
初回¥10,700／月々¥8,400×47／ボ3.2万×8回

東芝ブックコンピュータ 注文No.B-1129
J-3100SS
DynaBook

¥198,000 特価 ？？？円
初回¥6,380／月々¥4,100×47

注文No.B-1132
PC-9801RX2
40MBハードディスク内蔵

特価379,000円

NEC	PC9801RX2	¥398,000
三菱	XC1498C	¥99,800
テクサ	RA-HC40	¥138,000
	定価合計	¥635,800

初回¥6,840／月々¥6,100×47／ボ2.3万×8回

注文No.B-1133
PC-286VF STD

特価239,000円

エプソン	PC286VF-STD	¥298,000
三菱	XC1498C	¥99,800
	定価合計	¥397,800

初回¥7,240／月々¥3,700×47回／ボ1.5万×8回

日本一の大特価

"価格はお電話で"

Roland DESK TOP MUSIC SYSTEM

注文No.B-1130
DESK TOP MUSIC SYSTEM
¥93,000(税別)
ミュージくん

●取扱説明書(ブレイ編、リファレンス編)
●MIDIプロセシング・ユニット
●付属ソフトウェア
●LA/PCMサウンド・モジュール CM-64

注文No.B-1131
DESK TOP MUSIC SYSTEM
¥158,000(税別)
ミュージ郎

SHARP X68000 PRO・EXPERT大好評 詳しくは次ページをご覧下さい。

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

NOVA(ノバ) 情報機器　東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代)　FAX03(501)6348
表示価格には消費税は含まれておりません。

周辺機器もノバが安い!!

今月の目玉商品／ハードディスク・ディスプレイ

注文No.B-1134 これはビックリ!!
●Snapper SP340II 40MB 38mS
¥115,000 超特価 68,000円
20台限
B級品(外箱汚れ)

注文No.B-1135
●トムソン4475N(中古)
14インチ・デジタル/アナログRGBカラー 0.31ピッチ・チルト台付
¥99,800 10台限 特価34,800円

●ウィンテクWD80LTD
定価¥178,000
特価109,000円

注文No.B-1136
●三菱XC-1498C
14インチ・アナログRGBカラー
0.28ピッチ
¥99,800
特価54,800円
専用チルト台 4,900円

モデム

●オムロン MD-1200AIII ¥19,800→14,800円
●オムロン MD-2400B ¥49,800→35,800円
●エプソン SR-240AT ¥59,800→電話にて激安
●アイワ PV-A2400MNP4 ¥46,800→電話にて激安
●アイワ PV-A1200mKIII ¥21,000→15,500円
●アイワ PV-A24MNP5 ¥54,800→電話にて激安
●NEC COMSTAR2424AT/5 ¥66,000→電話にて激安

マウス＆ハンディスキャナー

●NEOS MS-50L(マウス)……¥5,800→4,000円
●NEOS MS-50HR(マウス)……¥9,800→6,500円
●NEOS MS-40(マウス)……¥12,800→7,800円
●NEOS MS-50AUTO……¥12,800→7,900円
●スピタル MT400(マウス)……¥8,500→5,500円
●ハル研 HWS-10G……¥34,800→23,000円
●オムロン HS-10RII……¥49,800→35,800円
●オムロン HS-7RII……¥39,800→28,800円
●エプソン GT-100V……¥44,800→電話にて激安
●エプソン GT-1000……¥79,800→電話にて激安

プリンター

●エプソン AP550PCセット ¥69,800→電話にて激安
●エプソン AP800PCセット ¥99,800→電話にて激安
●エプソン HG800PCセット ¥168,000→電話にて激安
●エプソン VP-900 PCセット ¥128,000→電話にて激安
●エプソン VP-1000 PCセット ¥154,000→電話にて激安
●エプソン VP135KEXPC ¥102,000→電話にて激安
●NEC PCPR150H ¥84,800→電話にて激安
●NEC PCPR150V ¥99,800→電話にて激安
●スター精密 TX-24CL ¥69,800→45,500円
●スター精密 CR3415CL ¥148,000→98,000円
●フラサー M1224PX ¥79,800→56,800円
●フラサー M1724P ¥148,000→68,000円
●NEC PC-PR101TL3 ¥69,800→電話にて激安
●NEC PC-PR201TH ¥145,000→電話にて激安
●NEC PC-PR201G ¥158,000→電話にて激安
●キャノン BJ-130J ¥198,000→電話にて激安

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

SHARP X68000 PRO・EXPERT 大好評！さらにお安くなりました。

PRO・PRO HD

CZ652C……¥298,000
CZ602D……¥99,800
定価合計 ¥397,800
注文No.B-1137 お電話にて激安
初回¥7,140／月々¥4,300×47／ボ1.7万×8回

CZ662C……¥408,000
CZ602D……¥99,800
定価合計 ¥507,800
注文No.B-1138 お電話にて激安
初回¥5,680／月々¥5,500×47／ボ2.1万×8回

EXPERT・EXPERT HD

CZ602C……¥356,000
CZ602D……¥99,800
定価合計 ¥455,800
注文No.B-1139 お電話にて激安
初回¥5,780／月々¥4,900×47／ボ1.9万×8回

CZ612C……¥466,000
CZ602D……¥99,800
定価合計 ¥565,800
注文No.B-1140 お電話にて激安
初回¥6,740／月々¥6,200×47／ボ2.4万×8回

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

メーカー	機種	価格
NEC	PC-8801mkIIFR 30	¥59,800
	PC-8801mkIIMR	¥69,800
	PC-8801FH 30	¥79,800
	PC-8801MH	¥88,000
エプソン	PC286LE-STD	¥220,000
シャープ	X1Fmodel20	¥29,800
ナショナル	FS-A1(MSX2)	¥12,800
	FS-A1F	¥25,000
	HB-F1(MSX2)	¥12,800
	HB-FIXD	¥29,800

プリンター

メーカー	機種	価格
NEC	PC PR201H3	¥157,000
	PC PR201G	¥98,000
	PC PR101TL2	¥47,000
NEC	PC PR201TH	¥88,000
エプソン	HG2550	¥98,000
	AP80EX	¥22,000

ディスクユニット

ランド LDS3VM ¥25,000

クロリアシステムスGD-50HS(98用) ¥33,000
クロリアシステムスGD-35S(98用) ¥25,000

ディスプレイ

メーカー	機種	価格
トムソン	4475N	¥34,800
NEC	PCKD551	¥25,000
NEC	PCKD862	¥48,000
シャープ	CZ830DBK	¥49,800

ワープロ

NEC 文豪5HL ¥168,000→¥112,000
文豪5HG ¥148,000→¥98,000
キャノン アルファー3スーパー ¥148,000→¥98,000
東芝 JW-90HX ¥198,000→¥132,000
富士通 オアシス30AF3 ¥228,000→¥158,000

その他デバイス

20MBハードディスク ¥49,800
スナッパー SP340 ¥66,000

NOVA 情報機器 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代) FAX03(501)6348
表示価格には消費税は含まれておりません。

キリトリ線

BM11月号 商品申込用紙
●お申込の前に在庫・消費税額・送料の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。

昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所 〒	フリガナ お名前
			TEL	生年月日

新品・中古パソコン多数品揃え！

中古パソコン高価に買取り致します。

他店より高い場合値引き致します。
全国通販
全品保証付
初期不良は交換します。（一週間以内）
新品ソフト特価!!

☎06-644-0554
電話受付10:00〜7:30

新品超特価コーナー日本一！

NEC9801、エプソン286シリーズ……………………とにかく安い!!
（一例）PC9801RX2→228,000円、PC9801VM11→204,000円
PC9801UV11→172,000円、PC286VF-STD→178,000円
PC9801DO→196,000円、PC9801RA2→300,000円
X68000、ソフト、周辺機器………どこよりも安くします。一度電話してね。
（一例）X68000PRO＋専用モニター……………………267,000円
X68000EXPERT、X68000PRO……………………特価です。
X68000 ACE、ACEHD……………200,000円、209,000円
FMタウンズ、ソフト、周辺機器…………㊙特価お問い合わせ下さい。
（一例）FMタウンズモデル2セット
本体＋モニター＋キーボード＋OS＋その他 353,000円
東芝J3100ダイナブック……………………………163,000円
各社モニター、プリンター……………………………ビックリプライス！
（一例）KD854N・50,000円、KD863S・76,000円、KD853N・74,000円
PCTV353・56,000円、PCTV454・78,000円、CU14FD・48,000円
PCTV455・87,000円、PR201G・93,000円、PR201H3・143,000円
VP2000PC・105,000円、VP900PC・88,000円、XC-1498C・52,000円
AP800PC・63,000円、CR3410・69,000円、CR3415・87,000円
AP550PC・48,000円、CZ8PC3・47,800円、CZ8PC4・73,000円
PC8801FE、PC8801MA2……………86,000円、114,000円
サウンドボードII、PC9801-26K………………29,800円、18,900円
PC9801、PC8801用マウス…………………………………3,700円
X1用FM音源ボード、サイバースティック………18,000円、18,900円
PCエンジン、セガメガドライブ………………16,500円、15,000円
パナソニックFS-A1WSX、FS-A1WX…………52,000円、49,800円
ソニーHBF1XDJ、サンヨーWAVY70FD………51,000円、43,500円
※広告の価格には送料、消費税は含まれておりません。

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
タウンズセット（モデル2は3万円高）	180,000	220,000
ファミコン	4,300	7,300
ディスクシステム	1,000	3,000
PCエンジン用CDロムI/F付	28,000	37,000
PCエンジン	8,500	12,000
セガメガドライブ	9,000	12,500
データーレコーダー	1,000	3,000
漢字プリンター	TELで	特価
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額

中古機種	買取り価格	販売価格
9801RX2（RA2は5万円高）	170,000	190,000
9801VX2（VX21は5千円高）	160,000	180,000
9801UX21	150,000	170,000
9801CV21	150,000	170,000
9801UV11	135,000	155,000
9801LV22、PC286LE	155,000	175,000
9801LV21、PC286L-N	130,000	155,000
9801VM2（VM21は1.5万円高）	130,000	150,000
9801UV2（UV21は5千円高）	120,000	138,000
9801VF2	70,000	90,000
9801M2	80,000	100,000
9801F2	38,000	58,000
98LTモデル（モデル11は5千円高）	40,000	60,000
PC286VSTD（VEは1万円高）	130,000	150,000
PC-88VA（VA2は2万円高）	90,000	110,000
8801MA（MA2は3千円高）	70,000	85,000
8801FA	60,000	75,000
8801MH	50,000	65,000
8801FH30（8801FEは1万円高）	45,000	59,000
8801MR	40,000	54,000
8801FR30（SRは3000円高）	35,000	49,000
1200ボーモデム（2400は1万円高）	5,000	10,000
PC PR101TL	18,000	30,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット（HDは2万円高）	190,000	230,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	5,000	9,000
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	17,000	27,000
MSX2＋FS-A1WX、HB-F1XDJ	30,000	40,000
MSX2用ディスクドライブ	15,000	23,000
X1 ターボZII	48,000	65,000
X1 ターボIII（Zは1.5万円高）	28,000	40,000
X1 ターボII	25,000	37,000
X1 ターボ30	22,000	35,000
X1F20（X1G30は5千円高）	7,000	15,000
X1ターボ用純正モニター	26,000	40,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	8,000	15,000
FM77AV20（40は1万円高）	20,000	32,000
FM77AV2	15,000	26,000
FMTV151（152は4,000円高）	20,000	35,000
PC88用サウンドボードII	15,000	24,000
PC9801用 サウンドボード（26K）	5,000	13,000
PC TV352	35,000	49,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862（863Sは8千円高）	28,000	46,000
200ラインカラーモニター	6,000	15,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ！

広告の商品はほんの一例です。その他多数格安にて販売中です。お問合せ下さい。

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン

パソコンショップ **ユニオン**
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。
夜間受付(PM8:30〜10:00)
TEL.0724-44-1781
FAX. 06-644-5954
ローンOK
スタッフ募集！

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,890円維新の嵐, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, ジンギスカン, ロードス島戦記(VA), マイト&マジックII, シュヴァルツシルト, 神の聖都, ファンタジーIII, 琥珀色の遺言, ガウディ(バルセロナの), ウイザードリィI・II・III, ローグアライアンス, DOME ウルティマIV, トリトーンファイナル, ミュージアム3
各7,980円イースIII, パイレーツ, エメラルドドラゴン, D・C・コネクション, 夢幻戦士ヴァリスII, 首斬り館, 妖獣機甲兵, スタートレーダー, スナッチャー, 銀河英雄伝説, 天使達の午後III, コスモスクラブ, キャンペーン版大戦略II, BURAI, ラ・ヴァルー,
各7,100円, ウルティマII, クリムゾンII, イースII, R-TYPE(VA), アークス, ラストハルマゲドン, 長くて甘い夜, デュアルターゲット, ライナス, ハラキリ, 銀河, 探偵団X, バブルガムクライシス, テグザー2, サバッシュ, ヴェイグス, スターシップランデブー, 闇の壱与伝説, ごくらく天国, なぎさの館, 天使たちの午後・II, 番外・II, ポッキー, 水龍士II, おんなのこけーさつたい, テレホンクラブストーリー, F-15ストライクイーグル, 気まぐれオレンジロード, まあじゃん2, やじうまペナントレース, ウイングマンSP, ディレクター物語, 時空の花嫁, めぞん一刻完結編, ジーザス, 超番外制服図鑑,
各6,180円テトリス, フォートレス, 天九牌, 麻雀狂時代SP・II, 自己中心派・2・3, 上海II, シルフィード, ウルティマI, 機動戦士ガンダム, 殺しのドレス2, デザート, エンジェルハーツ, プライベートスクール, ビデオクィーンをさがせ, 光をもとめて,
各5,280円ぴんきいぽんきい1・2・3, キャンキャンバニー, ザ・コックピット, ドラグンアーマーfor・アダルト, めいず君, 6,830円ヒーロー・オブ・ランス,
各3,450円はっちゃけあやよさん, アップルクラブ1・2,（データ集1,380円）
各4,380円銀河英雄伝説パワーアップシナリオ, スティルソードforアダルト, ゴリンピック, どきどきシャッターチャンス, マスターオブモンスターマップ,
各7,480円アンジェラス, ローズポーション,
各7,280円スーパー大戦略, マスターオブモンスター,
各11,500円バランスオブパワー, ウイザードリィ#4, ミッドガルツ, LALF, 9,100円ディガンの魔石,
各13,300円三国志, 提督の決断(VA),

PC-9801シリーズ

各8,890円天下統一, 信長・戦国群雄伝, 斬(ザン), 大戦略III, パイレーツ, D・C・コネクション, 38万キロの虎空 ローグアライアンス, シュヴァルツシルトII, ガウディ(バルセロナの), 維新の嵐, ソーサリアン, アルビオン, 斬, ウォーインザパシフィック, 水龍士I, ロードス島戦記, 水滸伝, 雀皇登竜門, F-16ファイティングファルコンII, ジンギスカン, ウイザードリィ#I・II・III, クレアスター, 雀豪2, 電脳将棋, 麻雀武蔵, 琥珀色の遺言, スターコマンド, アルフェイム, ミッドガルツ,
各7,980円サーク, イースIII, スタートレーダー, 夢幻戦士ヴァリスII, マスターオブモンスター, エメラルドドラゴン, ニクラウス・チャンピォンゴルフ サイレントサービス, デュアルターゲット, 魔浄理子, ファーストクイーン, 銀河英雄伝説, 南海の死闘,
各7,100円ウルティマII, 第2次欧州大戦, 遊兎伝, シャッフルパックカフェ, 銀河, ウイングス, ハイドライドIII・SV, 探偵団X, 展望台, 秦始皇帝, 闇の壱与伝説, 実践ビリヤード, テレホンクラブストーリー, 長くて甘い夜, ラン・ラン狂走曲, せろり, ポッキー, スタークルーザー, やじうまペナントレース, リングマスターI・II, 自己中心派1・2, 時空の花嫁, バブルガムクライシス,
各6,180円テトリス, フォートレス, デザート, リップスティックアドベンチャー, 殺しのドレス2, ビデオクィーンをさがせ, エンジェルハーツ, 上海II, 倉庫番パーフェクト, PURE, せまってみたい, カインドゥギャルズ, ファイナルロリータ, 天九牌, プライベートスクール, めぞん一刻, たんば,
各5,280円ぴんきいぽんきい1・2・3, 琉球, ドラグンアーマーforアダルト, キャンキャンバニー, 琉球, めいず君, 7,480円アンジェラス,
各11,500円シュヴァルツシルト, 大海令, ミュージアム4, A列車で行うII, ウイザードリィ#IV, O星占術大全, バランスオブパワー, ザ・スーパーラスベガス, AI囲碁II, ザ・キングオブシカゴ, 遥かなるオーガスタ, 9,100円森田将棋II, 10,750円ガンシップ,
16,700円MS-DOS(Ver3.3)NEC,
各13,300提督の決断, 三国志,
8,700円ダークレイス, 6,830円ヒーロー・オブ・ランス,

X-68000シリーズ

各8,890円サンダーフォースII, ロードス島戦記, ローグアライアンス, ライトニングバッカス, デスブリンガー, ファンタジーIII, 信長の野望(全国), 名監督II, ラストハルマゲドン, めぞん一刻完結編, 維新の嵐, 38万キロの虎空, プロダクションマネージャー, 麻雀武蔵, ジンギスカン, スターコマンド,
各7,980円リングマスターI, スターシップランデブー, 雪の国クルージュ, ニュージーランドストーリー, サバッシュ, エメラルドドラゴン, 斬-ZAN, ジェノサイド, スーパー大戦略, スタークルーザー, サラマンダ, フルスロットル, ドラゴンスピリット,
各7,100円ファンタジーゾーン, R-TYPE, ウイングス, パワーリーグ, マダークラブDX, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, パックマニア, まぁじゃん2, 大江戸繁盛記, シャフルパックカフェ, ザ・リターン・オブ・イシター, マンハッタンレクイエム, きょうこ, クミコ, ノリコ, ザ・マン・アイ・ラブ,
各6,180円テトリス, スペースハリアー, 第4のユニット, 麻雀狂時代SPパート2, 花札放浪記, 天九牌, いろはにほへと, ザ・コックピット, 倉庫番, 口説き方教えます, カインドゥギャルズ, ボスコニアン, やりたい放題2, オレンジ色の媚薬2,
各9,100円森田将棋II, アークス,
各11,600円A列車で行うII, 大海令, ミッドガルツ,
各13,300円三国志, 太平洋の嵐DX,
5,440円D-RETURN, アクエリアス,
5,280円琉球, 8,380円アフターバーナー,
3,640円パペットショウ, 26,300円OS-9,
各16,980円テラッツオ, NEW Print Shop,
34,300円C-コンパイラ15,500円た〜みのる2,
15,500円サンプリングPRO, 16,500円MUSIC PRO,
25,200円ミュージックPRO(MIDI),
20,800円インテリジェントコントローラー,
35,500円デジタルクラフト, 33,300円プリズム,
7,980円ソングライブラリー101曲集,
5,280円ミュージックスタジオデータ曲集1〜6

X-1シリーズ

各8,890円維新の嵐, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, アークス, 琥珀色の遺言, マイト&マジック・II, ウィザードリイ#I・II・III, ジンギスカン, ローグアライアンス, トリトーンII,
各7,980円サイオブレード, ガルフストリーム,
各7,100円スタークルーザー, デュアルターゲット, アドヴァンスド・ファンタジアン, ラストハルマゲドン, まあじゃん2, イース・II, ハイドライドIII, リボルティII, 天使たちの午後II, スペースハリアー, めぞん一刻完結編, 長くて甘い夜, ウルテイマII,
各6,180円テトリス, ウルティマ1, 大戦略, スーパーレイドック, 麻雀狂時代スペシャルパート2, 自己中心派・2, めぞん一刻, やりたい放題2,
各7,280円スーパー大戦略, マスターオブモンスター,
13,300円三国志、6,830円ヒーロー・オブ・ランス,

FM-77AVシリーズ

各8,890円水滸伝, ジンギスカン, 信長・戦国群雄伝, 琥珀色の遺言, 怨霊戦記, ファンタジーIII, ウィザードリイ#I・II・III, 億万長者(株式・投資),
各7,100円デュアルターゲット, イース・II, めぞん一刻実結編, 王子ビンビン物語, 殺人クラブ, 白夜物語, ワールドゴルフII, マンハッタンレクイエム, シーザス, 花の清里,
各6,180円シルフィード, テトリス, 極道斬取り, 麻雀狂時代SP, 麻雀吾空, たんば, 自己中心派, 大戦略FM, うる星やつら, めぞん一刻,
13,300円三国志, 6,780円スペースハリアー
11,300円ウイザードリイ#4, 7,480円アンジェラス,

FM-TOWNS

各8,890円R-TYPE, アフターバーナー, EVOLUTION, サイバーシティ, インビテーション, ソフトでハードな物語, ミスティー, リンケージ, ローグアライアンス, 君としたいYOU雀, ニュージーランドストーリー, マイト&マジックII,
各7,980円麻雀吾空, ラストハルマゲドン,
各13,300円森田将棋II, 囲碁II, 6,180円テトリス
21,800円F-BASIC386V1,1, 32,900円G5,
17,300円ミュージックPRO, 15,500円ms-DOS V3.1,

MSXシリーズ

各8,890円戦国群雄伝, 信長全国版Ⓡ, ファンタジーIII, GAUDI, 水滸伝, スナッチャー, ジンギスカン, 怨霊戦記, 琥珀色の遺言, 神の聖地, マイト&マジックII, ウイザードリイ, DOME,
各7,980円夢幻戦士ヴァリスII, ディガンの魔石, スーパー大戦略, 首斬り館, サイオブレード, コスモスクラブ, 信長(全国)Ⓓ, ガルフストリーム, DCコネクション, 雪の国クルージュ,
各7,100円ウルティマII, シンセサウルスVer2.0, ハイディフォス, クリムゾンII, イース・II, カオスエンジェル, FMパナアミューズメント-C, 今夜も朝までまあじゃん2, ラストハルマゲドン, やじうまペナントレース, 長くて甘い夜, シルヴィアーナ, ラプラスの魔, グレイテストドライバー, 時空の花嫁, ホワッツマイケル, 花の清里, スターシップランデブー, めぞん一刻完結編Ⓡ, ウイングマンSP, セイレーン, ジーザス, ミュール, ワールドゴルフII, ソープランドストーリー, 天使たちの午後・II, 番外II, なぎさの館,
各6,180円テトリスⓇⒹ, 機動戦士ガンダム, せまってみたい イダテンイカセ男1・2・3, プライベートスクール, 銀河, パックマニア, アンデッドライン, 上海II, ポッキー, カインドウギャルズ, おちゃめなゆうれい, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 制覇, 自己中心派1・2, 天九牌, 華三絃, ファンタジーゾーンII, めぞん一刻, レイドック2, F-1スピリット3Dスペシャル, ザ・コックピットⓇ, イシターの復活Ⓡ, ザ・ゴルフ, アメリカンサクセス, ウルティアI, テスタメント, マスターオブモンスター, ゼビウス「ファードアウト」Ⓡ, フォトクラブ「恐怖の館」, たんば, お嬢様くらぶ,
各5,280円ゴーファーの野望Ⓡ, 牌の魔術師Ⓡ, F1スピリットⓇ, パチプロ伝説Ⓡ, 孔雀王, 新10倍カートリッジⓇ, ケンペレチェスⓇ, 魂斗羅Ⓡ,
各11,300円ミッドガルツ, バランスオブパワー,
各10,800円信長戦国群雄伝Ⓡ, 水滸伝Ⓡ,
7,480円アンジェラス, 5,750円激突ペナントレース2Ⓡ,
各3,550円ディスクステーション秋号, 夏休号,
6,300円文書作左衛門, 7,250円はがき書右衛門,
26,000円HAL NOTE, 21,500円msx-writeII,
※生ディスク1枚5″2D50円, 3.5″DD180円

厚生年金
テニスコート
C-ストア
上毛新聞社
文書
新前橋駅
ソフトショップ ラム
駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3％が含まれています。
- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。（中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい）
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
  口座番号 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 送料は1本400円2本以上510円ハード周辺機器は1,000円。
- 代金引き替えの方は送料の他に210円プラスです。御自宅で商品と引き換えて下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜〜土曜12：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
  定休日 10月9日（月）、16日（月）
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して申込み下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ **ラム**
☎0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17-13

1 ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センター広告1ページ目➡日本マイコン流通センターへ

新品を中古の価格で限定大特価販売！

★下記の商品は限定品ですので必ずお電話でお申し込み下さい。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,960	¥22,200
20回	¥18,880	¥17,200
36回	¥12,000	¥10,300

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,880	¥8,400
10回	¥5,520	¥5,200
18回	¥3,720	¥3,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
PC-8801シリーズ用(SR以降)				
B-KS01	MUSICネットワーク	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-KS02	MUSICネットワーク	マイクロミュージシャン VAセット	42,000	37,800
B-KS03	Falcom	Wanderes From Ys	8,700	7,830
B-KS04	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	7,020
B-KS05	dBソフト	P.1(ピーワン)	40,000	32,000
B-KS06	アーテック	ディガンの魔石	10,000	9,000
B-KS07	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION	5,800	4,900
B-KS08	ウルフチーム	ガウディ バルセロナの風	9,800	8,820
B-KS09	ゲームアーツ	HARAKIRI〔予約〕	8,700	7,830
B-KS10	ゲームアーツ	FIRE HAWK(テグザー2)〔予約〕	7,800	7,020
B-KS11	ザインソフト	ALFAIM(アルフェイム)	9,800	8,820
B-KS12	ザインソフト	ガルフストリーム	8,800	7,920
B-KS13	ザインソフト	DIOS〔10月発売〕	9,800	8,820
B-KS14	ソフトタウン	NEWTYPE 88	16,800	15,120
B-KS15	ハート電子	探偵団X	7,800	7,020
B-KS16	ボーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-KS17	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-KS18	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-KS19	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-KS20	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-KS21	光栄	提督の決断 VA専用〔10月発売〕	14,800	13,320
B-KS22	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-KS23	徳間書店	おんなのこけーさつたい	7,800	7,020
B-KS24	徳間書店	全国おんせん麻雀	7,800	7,020
B-KS25	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-KS26	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	8,800	7,920
B-KS27	日本テレネット	めいず君	5,800	5,220
B-KS28	アルシスソフト	妖獣機甲兵 ワードラゴン	8,700	7,830
B-KS29	ウエストサイド	WIZARD 88	12,800	11,520
B-KS30	ゲームアーツ	VEIGUES	7,800	7,020
B-KS31	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-KS32	システムソフト	SUPER大戦略	8,000	7,200
B-KS33	スタジオウイング	怨霊戦記	9,800	8,820
B-KS34	スタジオパンサー	神の聖都	9,800	8,820
B-KS35	パショウハウス	エメラルドドラゴン	8,800	7,920
B-KS36	フェアリーテール	殺しのドレス2〔10月発売〕	6,800	6,120
B-KS37	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー	6,800	6,120
B-KS38	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-KS39	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL PART2	6,800	6,120
B-KS40	リバーヒルソフト	D.C.コネクション	9,800	8,820
B-KS41	リバーヒルソフト	BURAI 上巻〔予約〕	8,800	7,920
MSX・MSX2用				
B-KS42	B.P.S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-KS43	BIT2	首斬り館(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-KS44	BIT2	グラフサウルス(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-KS45	BIT2	シンセサウルスII(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS46	Falcom	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS47	Falcom	ワンダラーズフロムイース〔10月発売〕(MSX2/DISK)	8,700	7,830
B-KS48	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-KS49	JAST	天使たちの午後II・番外編(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-KS50	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS51	アーテック	ディガンの魔石(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-KS52	ウルフチーム	ミッドガルツ DUALSIDE(MSX2+専用)	12,800	11,520
B-KS53	エニックス	アンジェラス～悪魔の福音～(MSX2/DISK)	8,200	7,700
B-KS54	コナミ	王家の谷ーエルギーザの封印ー(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-KS55	コナミ	王家の谷ーエルギーザの封印ー(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-KS56	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-KS57	ソニー	はがき書右衛門(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-KS58	ソニー	文書作左衛門(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-KS59	ナムコ	XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-KS60	ナムコ	パックマニア(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-KS61	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-KS62	光栄	維新の嵐〔10月発売〕(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-KS63	光栄	信長の野望・戦国群雄伝(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-KS64	日本テレネット	めいず君(MSX2/DISK)	5,800	5,300
B-KS65	イタミコンピュータC	フォーカスVer.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-KS66	スキャップトラスト	スターシップランデブー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS67	スタジオウイング	怨霊戦記(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-KS68	スタジオパンサー	神の聖都(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-KS69	データウエスト	第4のユニット3デュアルターゲット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS70	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS71	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS72	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-KS73	リバーヒルソフト	D.C.コネクション(MSX2/DISK)	9,800	8,820
X68000用				
B-KS74	ウルフチーム	アークスPRO 68K	10,000	9,000
B-KS75	アイレム	R-TYPE	7,800	7,020
B-KS76	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-KS77	ザインソフト	アルフェイム〔9月発売〕	9,800	8,820
B-KS78	光栄	維新の嵐〔10月発売〕	9,800	8,820
B-KS79	dBソフト	今夜も朝までパワフルマージャン2	7,800	7,020
B-KS80	リバーヒルソフト	殺人倶楽部DX	7,800	7,020
B-KS81	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-KS82	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-KS83	システムサコム	38万キロの虚空〔9月発売〕	9,800	8,820
B-KS84	(有)ツァイト	Z's STAFF PRO-68K Ver.2	58,000	52,200
B-KS85	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-KS86	光栄	水滸伝〔11月発売〕	9,800	8,820
B-KS87	アートディンク	大海令・大日本帝国海軍の軌跡	12,800	11,520
B-KS88	日本テレネット	デスブリンガー	9,800	8,820
B-KS89	B.P.S.	TETRIS	6,800	6,120
B-KS90	ハミングバード	TERAZZO	19,800	17,820
B-KS91	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-KS92	シャープ	ニュージーランドストーリー	8,800	7,920
B-KS93	シャープ	パックマニア	7,800	7,020
B-KS94	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,800	7,300
B-KS95	ウルフチーム	PRISM〔9月発売〕	38,000	34,200
B-KS96	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-KS97	ウルフチーム	ミッド・ガルツ 68K GOLD	12,800	11,520
B-KS98	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII〔11月発売〕	9,800	8,820
B-KS99	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	9,800	8,820
B-KS100	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455(ヨシココ)

年中無休 営業時間 AM10:00〜PM7:00 ㈱日本マイコン流通センター 大井ビル5F 井の頭線渋谷駅 JR渋谷駅 至品川 至新宿

●申込書の送り先/〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

パソコンのお申込み方法

必ずお電話で在庫を確認の上、その時に申し込みをして下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉 年 月 日

注文番号	品名

フリガナ		生年月日
氏名		昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)		
TEL		君の使っているパソコン
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。 Ⓑ11月号

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

店内改装 中古マイコンフェア 10月8日〜11月10日

人気パソコン中古・新品激安販売！買取り、下取り大歓迎！

渋谷駅前店紹介のページ ← 日本マイコン流通センター 広告2ページ目 ←

カード取扱い提携会社
JCB
VISA
UC
DC
日本信販
CF

分割払い取扱い提携会社
オリックスクレジット ORIX
日本信販
JACS
オリエントファイナンス OF
CF

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン 500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 ｜中古基板・中古ソフトもあります

話題集中!! 富士通FMタウンズ取扱中！

東芝ダイナBOOK展示即売中！

NEC
SHARP
EPSON
富士通
東芝
各種
取扱店

中古ソフト 買い取ります。

（ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など）
※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。
直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

正社員募集中!!

若さあふれる社員募集
18才〜25才くらい迄
- 勤務地　渋谷駅前店 又は 渋谷営業本部
- 給　与　160,000円〜250,000円
- 賞　与　年2回、昇給年1回
- 待　遇　ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
- 業　務　通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
- お問合せ：03−463−2361 担当：弘瀬（ヒロセ）

※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

日本マイコン流通センター 5階フロアオープン

大安売り

日本マイコン流通センターの広告はP.98と、P.378〜P.385に掲載されています。あわせてごらん下さい。

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

下取り販売・買い取り 大歓迎!!

PC98、88、カラーディスプレイ 漢字プリンター 特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

㊙ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね！

パソコンデスク展示中！

- あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意。
- 他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!!

全国配送致します。

カード販売推進中！

カードのお申込みが、より速く、より便利になりました。
通販でもOK！

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!
- 中古品と組み合わせての購入OK！（本体は新品でTVは中古…なども OK！）

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

年中無休
営業時間 AM10:00〜PM7:00
日本マイコン流通センター
井の頭線渋谷駅
大外ビル5F（1Fは大和銀行）
大井
ハチ公口
109
JR渋谷駅
至品川
至新宿
エレベーターは建物の裏側にあります

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢4514
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。
※詳しいお申し込み方法は当社広告…

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK!

中古販売のページ ➡ 日本マイコン流通センター 広告3ページ目 ➡

中古マイコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

富士通FMタウンズセット

驚異のフルカラー表示 大容量CD-ROM搭載

中古激安品

大特価 お電話にて

NEC PC-8801MKⅡFR30

定価¥178,000

大特価¥69,800

- 漢字ROM標準実装
- 5"2Dドライブ2基内蔵 FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

NEC PC-88VA

定価¥298,000

大特価¥118,000

- 5"2HD/2D FDD 2基搭載
- 65,536色のグラフィック表示で写真並みの表現可能
- 16ビットCPU高速処理
- FM音源搭載のサラウンド機能

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,960	¥8,800
20回	¥7,680	¥6,800
36回	¥7,500	¥4,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801RA5(32ビット、40メガ内蔵、新品同様)	736,000	445,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	お電話にて
NEC PC-9801RX2(現行モデルの中古)	398,000	お電話にて
NEC PC-9801VX21	433,000	228,000
NEC PC-9801VX2	433,000	208,000
NEC PC-9801VM21	390,000	お電話にて
NEC PC-9801VM11	328,000	お電話にて
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	189,000より
NEC PC-9801VF2	348,000	119,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	145,000
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	85,800
NEC PC-98DO	298,000	お電話にて
NEC PC-9801UX21	348,000	218,000
NEC PC-9801UV21	318,000	159,000
NEC PC-9801UV11	265,000	165,000
NEC PC-9801UV2	318,000	148,000
NEC PC-9801U2	298,000	68,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	55,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	39,800
NEC PC-9801CV21(カラーCRT標準装備)	355,000	208,000
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガ内蔵)	866,000	お電話にて
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	298,000より
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガ内蔵)	588,000	お電話にて
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	268,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	228,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	198,000
NEC PC-98LT/1(ラップトップ、RAM640K増設済み)	238,000	89,800
NEC PC-88VA3	398,000	238,000
NEC PC-88VA2	298,000	178,000
NEC PC-88VA	298,000	118,000
NEC PC-8801MA2	168,000	124,000
NEC PC-8801MA	198,000	99,800
NEC PC-8801MH	208,000	88,000
NEC PC-8801MKⅡMR	238,000	79,800
NEC PC-8801FE	129,000	84,800
NEC PC-8801FA	168,000	94,000
NEC PC-8801FH30	168,000	84,800
NEC PC-8801MKⅡFR30	178,000	69,800
NEC PC-8801MKⅡFR20	148,000	59,800
NEC PC-8801MKⅡSR30	258,000	79,800
NEC PC-8801MKⅡSR20	213,000	66,000
NEC PC-8801MKⅡ30	275,000	45,000
NEC PC-8801MKⅡ20	225,000	37,000
NEC PC-8801MKⅡ10	168,000	28,000
NEC PC-8801	228,000	18,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-8001MKⅡSR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800
NEC PC-6601SR	155,000	38,000
NEC PC-6601	143,000	24,800
NEC PC-6001MKⅡSR	89,800	14,800
NEC PC-6001MKⅡ	84,800	9,800
NEC PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	188,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	158,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	208,000
エプソン PC-286LE-H40(ラップトップ、40メガハードディスク内蔵)	593,000	原価放出
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	188,000
東芝 J3100SSダイナBOOK(超人気品、新品)	198,000	お電話にて
東芝 J3100シリーズ各種	——	158,000より
シャープ MZ-2861(PC互換機)	328,000	128,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)新品限定品	399,800	298,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	258,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	219,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	198,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)新品展示品	99,800	65,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	55,000
シャープ CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	12,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	13,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	28,000
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	48,000
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	51,800
シャープ CZ-852C(X1turbo30)(取説なし)	278,000	46,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboⅢ)	168,000	65,800
富士通 FM-TOWNS2セット(在庫豊富、激安)	——	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1セット(在庫豊富、激安)	——	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1特別限定セット(2ドライブ仕様、新品激安)	——	お電話にて
富士通 FM77-AV40SX(デジタイズ機能標準装備)	178,000	99,800
富士通 FM77-AV40	228,000	49,800
富士通 FM77-AV40EX(26万色、400ライン対応)	168,000	55,000
富士通 FM77-AV20EX(4096色表示)	128,000	49,800
富士通 FM77-AV20-2	168,000	48,000
富士通 FM77-AV2	158,000	45,000
富士通 FM77-AV1	128,000	35,000
富士通 FM77-L4	238,000	42,800
富士通 FM77-L2	193,000	36,800
富士通 FM77-D2	228,000	32,800
富士通 FM77-D1	198,000	29,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	12,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
三洋 MBC-17J-H40(40Mハードディスク内蔵、AXパソコン)+専用モニター付	678,000	298,000
三菱 マルチ8(初心者BASIC入門に最適)	——	6,800
日立 MB6892(ベーシックマスターレベル3マーク5)	——	9,800
任天堂 ファミリーコンピュータ	14,800	6,800
SEGA マスターシステム	16,800	9,400
SEGA マークⅢ	15,000	5,800
MSX		
ソニー HB-10(16K)	34,800	9,800
ソニー HB-201(64K)(附属品なし)	59,800	7,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	28,000
パナソニック CF-2700(32K)	59,800	10,800
MSX2・MSX2+		
三菱 ML-G30モデル1(MSX2)FDD×1	——	38,000
三菱 ML-TS2(MSX2)	75,000	29,800
日立 MB-H3(64K、V-RAM64K)	99,800	12,800
ビクター HC-95(FDD×2)(スーパーインポーズ機能搭載、新古品)	198,000	109,000
ビクター HC-90(FDD×1(スーパーインポーズ機能搭載)	128,000	59,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	56,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×1	148,000	84,800
ソニー HB-F1XDmkⅡ(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	28,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1MkⅡ(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1	57,800	39,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	——	65,000
パナソニック FS-5000F2(MSX2、FDD×2)	——	46,800
パナソニック FS-5500F1(MSX2、FDD×1、デジタイズ機能内蔵)	188,000	54,800
ワープロ(すべて漢字プリンター装備)		
三洋 SWP-340(CRT、3.5"FDD内蔵)	128,000	84,800
三洋 SWP-M21(3.5"FDD内蔵)	——	49,800
シャープ WD-290F(3.5"FDD、52ドット印刷)	128,000	65,800
シャープ WD-605(CRT、3.5"FDD、32ドット印刷、50音キー)	——	58,000
シャープ WD-520(CRT、3.5"FDD内蔵、Ai辞書)	128,000	59,800
東芝 ルポ90HX(3.5"FDD内蔵)	188,000	118,000
東芝 ルポ50F(PWP-50F)(3.5"FDD内蔵)	148,000	32,800
東芝 ルポ50FⅡ(PWP-50FⅡ)(3.5"FDD内蔵)	128,000	40,800
松下 FW-U1プロ501(3.5"FDD内蔵)	155,000	79,800
NEC 文豪Mini5H(3.5"FDD内蔵)	128,000	85,800
NEC 文豪7HG(CRT、5"FDD内蔵)	198,000	お電話にて
キャノン キャノワードα3スーパー(CRT、3.5"FDD内蔵、56ドット印刷)	148,000	79,800
キャノン キャノワードα250(3.5"FDD内蔵)	——	99,800
キャノン キャノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	388,000	188,000
キャノン キャノワード450(CRT、3.5"FDD×2、熱転写プリンター付)	448,000	168,000

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

分割払い大歓迎!

月々¥3,000からの分割払いが出来ます。3〜60回で設定が出来ます。くわしくはお電話で!

〔分割払い提携会社〕
日本信販・オリエント・ジャックス・オリックスクレジット・セントラルファイナンス

通販でもクレジットカードOK!

お申込はお電話1本!
カード番号と有効期限をお知らせ下さい。
販売価格についてはお電話にてお問い合せ下さい。

〔カード取扱い提携会社〕
JCB・日本信販・VISA・UC・DC・CF・マスター

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ ▶ 日本マイコン流通センター広告4ページ目 ▶

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

本体・周辺機器なんでもOK！

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK！　全国どこでも手軽な通信販売OK！

全品保証付!! リフレッシュ済　クレジットOK！　通信販売OK！

NEC PC-9801LV21

限定5台

定価~~¥345,000~~

特価¥178,000

- 今、大人気のラップトップ
- カラーCRTがそのままつなげます。
- 3.5″2HDディスク2基搭載で98ソフトがそのまま使えます。

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,180	¥16,400
20回	¥10,780	¥10,300
36回	¥9,000	¥6,100

NEC PC-9801F2

限定5台

定価~~¥398,000~~

特価¥85,800

- 5″2DDディスク2基搭載
- 話題のパソコン通信に最適

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,822	¥9,300
15回	¥6,496	¥6,400
30回	¥5,647	¥3,400

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
ハードディスク・フロッピーディスク			
テクノジャパン	SP340II(40メガハードディスク、98用I/F付)(新品)	115,000	85,000
NEC	PC-80S31(5″2D 2ドライブ)	168,000	34,800
NEC	PC-9881K(8″2D 2ドライブ)	320,000	59,800
NEC	PC-9881(8″2D 2ドライブ)	390,000	32,800
NEC	PC-8881(8″2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	52,800
シャープ	CZ-502F(5″2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ	CZ-502F(5″2D 2ドライブ)	99,800	39,800
シャープ	CZ-503F(5″2D 1ドライブ)	49,800	19,800
シャープ	CZ-800F(5″2D 2ドライブ)	198,000	42,800
シャープ	CZ-801F(5″2D 2ドライブ)	———	35,000
富士通	MB-27611(5″2D 2ドライブ FM7用/77用)	128,000	45,800
エプソン	TF-20PC(5″2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン	TF-20apple(5″2D 2ドライブ)	198,000	19,800
ロジテック	LFD-550FM(5″2D 2ドライブ)	168,000	39,800
SONY	HBD-20W(3.5″2DD 1ドライブ MSX用)	44,800	28,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	24,000より
データーレコーダー			
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社	倍速機能つきレコーダー	———	7,800より
各社	パソコンデーターレコーダー	———	4,800より
漢字プリンター			
NEC	PC-PR201V(136桁、24ピン、カラー、ドット)	298,000	119,000
NEC	PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	79,800
NEC	PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	74,800
NEC	PC-PR201-23(201/201CL用トラクターフィーダー)	20,000	9,000
NEC	PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	135,000	68,000
NEC	PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC	PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
NEC	PC-8822(80桁、16ピン、ドット)	238,000	24,800
NEC	NM-9200RO(136桁、16ピン、ドット)	298,000	29,800
シャープ	CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	59,800
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ	CZ-8PC1(80桁、24ピンカラー熱転写)	69,800	39,800
エプソン	AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
エプソン	VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	154,000	69,800
富士通	MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	54,800
富士通	MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	39,800
精工舎	GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	18,800
パナソニック	FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	———	26,800
プリンター			
エプソン	FP-80PC(80桁、ドット)	118,000	16,800
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン	RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	19,800
シャープ	MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ	MZ-1P14(80桁、ドット)	———	25,800
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎	GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	15,800
パナソニック	PS-P200(MSX用、4色インクドット、ハードコピー機能)	54,800	24,800
SONY	PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	———	6,800より
ディスプレイ			
NEC	PC-KD853N(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	62,800
NEC	PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	59,800
NEC	PC-KD854N(4000文字、アナログ、0.39)	84,800	46,000
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)新品限定	89,800	49,800
NEC	PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	65,000
NEC	PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	54,800
NEC	PC-KD862(B)(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	52,000
NEC	PC-KD862(B)(4000&2000文字、アナログ、0.39、新品限定)	99,800	54,800
NEC	PC-TV454(4000&2000文字、アナログ、TV、0.35)	128,300	79,800
NEC	PC-TV353(4000&2000文字、アナログ、TV、新品限定)	102,600	62,800
NEC	PC-TV353(4000&2000文字、アナログ、TV)	102,600	62,000
NEC	PC-8053(2000文字、デジタル)	———	21,800
NEC	PC-8054(2000文字、デジタル)	———	22,800
NEC	PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
富士通	FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138,000	68,000
富士通	FM-TV151(2000文字、デジタル、TV)	———	42,800
富士通	MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ	CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ	CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ	CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	54,800
シャープ	MZ-1D26(4000&2000文字、デジタル)	119,800	59,800
シャープ	MZ-1D22(4000&2000文字、デジタル)	119,800	49,800
シャープ	12M312C(2000文字、デジタル)	89,800	21,800
シャープ	CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ	CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ	CU14GE(2000文字、デジタル)	———	28,800
シャープ	CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ	CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
三洋	CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	89,800	39,800
三洋	CMT-147L(4000文字、デジタル、0.39、新品)	74,800	47,000
富士通	MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
パナソニック	TH15M5G(2000文字、21ピンアナログ)(新品同様品)	99,800	59,800
ソニー	KX-14HD1(4050&2000文字、アナログ21、デジタル、0.37)(新品)	115,800	59,800
ソニー	CPS-14F1(アナログ21ピン、ビデオ入力端子付)	60,000	42,800
ソニー	CPD-14CP1(アナログ21ピン、デジタル8ピン)	———	42,800
各社	4000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	35,000より
各社	2000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	19,000より
その他の周辺機器			
NEC	PC-9801-26(98用FM音源ボード)	25,000	14,800
アクセル	FM-1(98用FM音源ボード)	19,800	11,800
エプソン	GT-3000(カラーイメージスキャナ)	198,000	99,800
キャノン	FC-3(ファミリーコピー機)	99,800	49,800
各社	G3規格FAX(多数あります。)	———	29,800より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先
（大和銀行 渋谷支店㊥6400197）
（三井銀行 渋谷支店㊥5546936）
（住友銀行 渋谷東口支店㊥1133110）
（協和銀行 渋谷支店㊥451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463] 4455（ヨシココ）

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

年中無休

営業時間 AM10:00～PM7:00
日本マイコン流通センター
大外ビル5F (1Fは大和銀行)
井の頭線渋谷駅
大井
JR渋谷駅
至品川
至新宿

エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊥6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊥5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊥1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊥451454〕

●郵便振替口座 東京6-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

新品販売のページ ➡ 日本マイコン流通センター広告5ページ目 ➡

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね！
きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体 NECをはじめ EPSON 東芝など 激安パソコンのオンパレード

NEC PC-9801RX2 PC-KD854N 限定セット

セット特価

PC-9801RX2 定価¥398,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
合計定価 ¥482,800

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

大特価 ¥298,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,960	¥22,200
20回	¥18,880	¥17,200
36回	¥12,000	¥10,300

NEC PC-8801MA2 PC-KD862(黒)セット

PC-8801MA2 定価¥168,000
PC-KD862(黒) 定価¥ 99,800
合計定価 ¥267,800

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。

大特価 ¥179,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,960	¥11,300
24回	¥ 8,820	¥ 8,800
36回	¥ 6,750	¥ 6,200

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例		
				12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC	PC-9801RA2	¥498,000	¥349,000	¥32,200	¥17,100	¥12,100
NEC	PC-9801RX2	¥398,000	¥249,000	¥23,000	¥12,200	¥ 8,600
NEC	PC-9801VM11	¥328,000	¥245,000	¥22,600	¥12,000	¥ 8,500
NEC	PC-9801ES2	¥448,000	¥335,000	¥30,900	¥16,400	¥11,600
NEC	PC-9801EX2	¥348,000	¥259,000	¥23,900	¥12,700	¥ 8,900
NEC	PC-9801UV11	¥265,000	¥197,000	¥18,200	¥ 9,600	¥ 6,800
NEC	PC-9801LS5(限定激安品)	¥866,000	¥478,000	¥44,200	¥23,500	¥16,500
NEC	PC-9801LS2(限定激安品)	¥628,000	¥323,000	¥29,800	¥15,800	¥11,200
NEC	PC-9801LX5(限定激安品)	¥638,000	¥388,000	¥35,800	¥19,000	¥13,400
NEC	PC-9801LV22	¥378,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
NEC	PC-9801LV21(限定激安品)	¥345,000	¥188,000	¥17,300	¥ 9,200	¥ 6,500
NEC	PC-98DO	¥298,000	¥234,000	¥21,600	¥11,500	¥ 8,100
NEC	PC-88VA3	¥398,000	¥295,000	¥27,200	¥14,500	¥10,200
NEC	PC-88VA2	¥298,000	¥225,000	¥20,800	¥11,000	¥ 7,800
NEC	PC-8801MA2	¥168,000	¥129,000	¥11,900	¥ 6,300	¥ 4,400
NEC	PC-8801FA(限定激安品)	¥168,000	¥ 98,000	¥ 9,000	¥ 4,800	¥ 3,400
NEC	PC-8801FE	¥129,000	¥ 97,000	¥ 8,900	¥ 4,700	¥ 3,300
エプソン	PC-286VF-STD	¥298,000	¥215,000	¥19,800	¥10,500	¥ 7,400
エプソン	PC-286LS-STD	¥478,000	激安	お電話にて本当に激安で販売します。		
エプソン	PC-286LE-H40	¥593,000	原価サービス			
エプソン	PC-286LE-STD	¥368,000	激安			

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇
ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000シリーズ

大特価お電話にて！

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例		
				12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ	CZ-652C(X68K-PRO)	¥298,000	お電話にて	必ず、満足の値段をだします。お気軽にお電話でお問い合せ下さい。		
シャープ	CZ-662C(X68K-PRO-HD)	¥408,000	お電話にて			
シャープ	CZ-602C(X68K-EXPERT)	¥356,000	お電話にて			
シャープ	CZ-612C(X68K-EXPERT-HD)	¥466,000	お電話にて			
シャープ	CZ-611C(X68K-ACE-HD)	¥399,800	お電話にて			
シャープ	CZ-602D(専用ディスプレイTV)	¥ 99,800	お電話にて			
シャープ	CZ-603D(専用ディスプレイ)	¥ 84,800	お電話にて			

各社 MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+プリンターセット

Panasonic FS-A1WX 定価¥69,800
SONY HBP-F1C 定価¥49,800
合計定価 ¥119,600

大特価 ¥97,600

●ワープロ機能搭載のMSX2+と大人気カラー漢字プリンターとのセット

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,336	¥9,000
18回	¥7,564	¥6,100
36回	¥6,500	¥3,300

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例		
				6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋	WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HB-F1XDJ	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
Panasonic	FS-A1WX(ワープロ搭載)	¥ 69,800	¥ 54,800	¥ 9,600	¥ 5,900	¥ 5,000
Panasonic	FS-A1FX	¥ 57,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 42,800	¥ 7,500	¥ 4,600	¥ 3,900
SONY	HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	――
富士通	ゼネラルDM-405(ディスプレイ)(限定)	¥ 59,800	¥ 34,000	¥ 6,000	¥ 3,700	――
三洋	CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 48,000	¥ 8,400	¥ 5,200	¥ 4,400

ソフト2本プレゼント ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に①人気ゲームソフト〔ゾンビハンター〕と②英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕の2本(なんと定価合計¥14,600)をもれなくプレゼント！

新品マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

分割払い大歓迎！

月々¥3,000からの分割払いが出来ます。3〜60回で設定が出来ます。くわしくはお電話で！

〔分割払い提携会社〕
日本信販・オリエント・ジャックス・オリックスクレジット・セントラルファイナンス

通販でもクレジットカードOK！

お申込はお電話1本！
カード番号と有効期限をお知らせ下さい。
販売価格についてはお電話にてお問い合せ下さい。

〔カード取扱い提携会社〕
JCB・日本信販・VISA・UC・DC・CF・マスター

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK！

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国通信販売もOK！ 下取り交換大歓迎！

新品周辺機器 大特価！ 当社が選んだ安心の品

新品販売のページ 当社オリジナル・アイデアデスク ▶ 日本マイコン流通センター広告6ページ目 ▶ 徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ！

NEC PC-KD862(B)

限定70台

定価¥99,800

大特価¥54,800

- 4050/2000文字アナログディスプレイ
- 0.39ピッチ、マルチシンクモード対応
- チルト台付、ビデオアートボード対応

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,088	¥9,600
10回	¥6,632	¥5,900
20回	¥4,668	¥3,100

NEC PC-TV353

税別定価¥102,600

限定税込特価¥62,800

- TV付4050文字アナログCRT

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,568	¥11,000
10回	¥7,252	¥6,800
24回	¥5,104	¥3,000

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455	¥147,000	¥109,000
NEC	PC-TV454	¥128,300	¥89,000
NEC	PC-KD863S(限定)	¥118,000	¥69,800
NEC	PC-KD862(B)(限定)	¥99,800	¥54,800
NEC	PC-KD853N	¥118,000	¥89,800
NEC	PC-KD854N	¥84,800	¥56,000
NEC	PC-KD854(限定)	¥89,800	¥49,800
NEC	PC-TV353(限定)	¥102,600	¥62,800
三洋	CMT-147L	¥74,800	¥47,000
三菱	XC-1498C	¥99,800	¥54,800

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

テクノジャパン SP-340II

40MB

定価¥115,000

特価¥85,000

- 平均アクセスタイム28ms
- PC-98シリーズ用

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,550	¥7,800
18回	¥6,800	¥5,300
30回	¥4,675	¥3,400

テクノジャパン RE-80

定価¥175,000

大特価¥129,000

- 待望のSCSI I/F仕様
- 高速28m/sの80メガハードディスク
- PC-98シリーズ用I/Fボード付

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,080	¥9,600
20回	¥9,040	¥7,400
36回	¥7,250	¥4,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
ICM	SR-40(40メガ)	¥118,000	¥99,800
ICM	SR-60(60メガ)	¥148,000	¥125,800
ICM	SR-80(80メガ)	¥198,000	¥158,000
キャラベル	CA-80LG(80メガ)	¥218,000	¥138,000
キャラベル	CA-428(内蔵40メガ)	¥148,000	¥99,800
ニューテック	NT-100-55(100メガ)	¥258,000	お電話にて
ニューテック	NT40-55(40メガ)	¥138,000	お電話にて
緑電子	Littleβ4N(40メガ)	¥148,000	お電話にて
緑電子	ポケディR2+3PO	¥109,600	お電話にて

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

SONY HBP-F1C

定価¥49,800

大特価¥42,800

- 大人気MSXシリーズ用カラープリンター
- 漢字印刷完全対応
- カラーグラフィックの印刷はもちろんハガキの印刷もOK！

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,868	¥7,500
10回	¥5,252	¥4,600
15回	¥4,536	¥3,100

NEC PC-PR201B

定価¥99,500

大特価¥79,800

- 10万円を切った136桁日本語プリンター
- ピンフィーダー標準装備
- 手差しによるハガキ印刷可能

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR101E2	¥89,800	¥71,800
NEC	PC-PR201G	¥158,000	¥118,000
NEC	PC-PR101TL3	¥69,800	¥55,800
スター	TX-24CL	¥69,800	¥54,800
スター	BR-2415	¥94,800	¥69,800
ブラザー	M-1224P/X	¥79,800	¥59,800
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥158,000
キャノン	LBP-B406(PC)	¥598,000	¥468,000
エプソン	AP-800(PC)	¥99,800	¥79,800
エプソン	VP-550(PC)	¥87,000	¥69,800
エプソン	VP-900(PC)	¥128,000	¥102,000
エプソン	VP-135EX(PC)	¥102,000	¥79,800
エプソン	VP-2000(PC)	¥158,000	¥128,000

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

I/Oデータ PIO 9234G 2ME (IOS=10付)

税別定価¥64,000

限定税込特価¥49,800

- 2メガバイトRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/EMS/キャッシュディスクに使えます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

メルコ HCE-2000

税別定価¥64,800

限定税込特価¥48,000

- 2メガバイトRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/EMS/キャッシュディスクに使えます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,880	¥8,400
10回	¥5,520	¥5,200
18回	¥3,720	¥3,000

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
I/Oデータ機	PIO-PC34E-2M	¥75,000	¥61,500
I/Oデータ機	PIO-PC34E-4M	¥135,000	¥110,000
I/Oデータ機	IOS-10EMS	¥5,000	¥4,000
I/Oデータ機	PIO9234-0.25MF	¥15,000	¥12,500
I/Oデータ機	PIO9234-0.5MG	¥25,000	¥21,500
I/Oデータ機	PIO9234G-1.5MG	¥49,000	¥40,800
I/Oデータ機	PIO9234G-2MG	¥59,800	¥50,800
I/Oデータ機	PIO9834L-3MF	¥180,000	¥158,000
I/Oデータ機	IOS-10	¥5,000	¥4,000
I/Oデータ機	IOS-10X	¥5,000	¥4,000
メルコ	HCE-2000	¥64,800	¥56,800
メルコ	EMZ-512	¥29,800	¥26,800

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

NEC コムスター2424 AT/4モデム

定価¥50,000

大特価¥42,500

- パソコン通信も2400ボーの時代!!
- NMP仕様でエラーフリーを実現
- RS232Cケーブル付属

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,550	¥7,500
10回	¥4,925	¥4,600
15回	¥4,200	¥3,100

NEC 光ディスクユニットセット

PC-OD101 定価¥450,000

SCSI I/Fボード PC-9801-55 定価¥38,000

合計定価 ¥488,000

大特価¥399,000

- ディスク1枚で約600メガバイトの記憶
- データの書き込みや消去が自由にできます。

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,460	¥25,200
24回	¥20,020	¥19,600
36回	¥15,750	¥13,800

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
関西電機	KDM-3012L(モデム)	¥19,800	¥15,800
オムロン	MD-12FS(極小モデム)	¥21,000	¥17,800
オムロン	MD-1200AIII(モデム)	¥19,800	¥16,800
アイワ	PV-A24MNP5(モデム)	¥54,800	¥48,000
NEC	コムスター2424AT/5(モデム)	¥66,000	¥56,000
SNE	MINI-III(増設3.5"1ドライブ)	¥39,800	¥26,800
アクセル	FDC-358(増設3.5"2ドライブ)	¥98,000	¥78,000
アクセル	FDC-58(増設5"2ドライブ)	¥98,000	¥78,000
アクセル	FDC-57(増設5"1ドライブ)	¥68,000	¥52,800

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

年中無休

営業時間 AM10:00〜PM7:00 日本マイコン流通センター 井の頭線渋谷駅 大外ビル5F (1Fは大和銀行) 大井 ハチ公口 JR渋谷駅 至品川 至新宿 109

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊜6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊜5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊜1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊜451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告[illegible]

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。
日本マイコン流通センター 広告7ページ目

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

富士通 FM77 中古 激安フェアー

FM-77AV40

定価 ~~¥228,000~~

大特価 ¥49,800

- 3.5″フロッピー2基搭載
- 26万色の表現が可能
- 400ラインの高密度表示で漢字も綺麗！
- FM音源＋PSG音源を搭載
- スーパーインポーズ機能搭載
- パソコン通信に不可欠なRS232C I/F装備
- オプションのMIDI I/Fで楽器演奏可能
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
15回	¥3,976	¥3,700

特にお奨めはこの機種 FM-77AV20-2

定価 ~~¥168,000~~

大特価 ¥48,000

- 3.5″フロッピー2基搭載
- 4096色の表現が可能
- FM音源＋PSG音源を搭載
- スーパーインポーズ機能搭載
- パソコン通信に不可欠なRS232C I/F装備
- オプションのMIDI I/Fで楽器演奏可能
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,880	¥8,400
10回	¥5,520	¥5,200
18回	¥3,720	¥3,000

FM-77AV2

定価 ~~¥158,000~~

大特価 ¥45,000

- 3.5″フロッピー2基搭載
- 4096色の表現が可能
- FM音源＋PSG音源を搭載
- スーパーインポーズ機能搭載
- オプションのMIDI I/Fで楽器演奏可能
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

FM-77D2

定価 ~~¥228,000~~

大特価 ¥32,800

- 3.5″フロッピー2基搭載
- フロッピーユニットを買うより安い！
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥6,268	¥5,700
10回	¥4,252	¥3,500
12回	¥3,408	¥3,000

FM-77D1

定価 ~~¥198,000~~

大特価 ¥29,800

- 3.5″フロッピー1基搭載
- フロッピーユニットを買うより安い！
- 漢字ROM内蔵

※この商品は3万円以下の為分割ができません。分割希望の方はディスケットなどを一緒にお求め下さい。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,392	¥10,300
6回	¥ 5,588	¥ 5,200
10回	¥ 3,682	¥ 3,200

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実！

高級パソコンデスク

全機種対応 業務用として開発設計 強度バツグン 移動自由（ストッパー付キャスター）

今がチャンス！
PC-8MKII、PC-9MKIIには引出しユニットを、PC-11にはコード落しBOXをプレゼント中！

PC-8MKII

定価 ~~¥48,500~~

大特価 ¥32,500（33%引き）

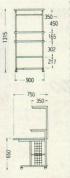
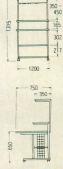
回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

PC-9MKII

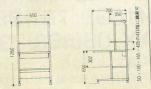
定価 ~~¥56,500~~

大特価 ¥39,800（30%引き）

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

待ちに待った新製品登場!!

PC-11 新製品

発売記念大特価 ¥19,800

パソコンデスク＆チェアー特別限定セット販売

スチール製パソコンデスクDS-30
& パソコンチェアーCCF-120

←写真の引出しユニットは別売（¥3,000）です。

DS-30サイズ
幅 650×奥行 600×高さ 1225（mm）

大特価 ¥19,800

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意　当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の仕払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。
  〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
  ㈱日本マイコン流通センター　渋谷駅前パソコンショップ MK係
  03-463-4455㈹

〔注意〕NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

あなたのマイコンを高く買い取ります。日本マイコン流通センター 広告8ページ目 中古や新品への買い換えもOK!

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）
大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901
※すでにお申込みをいただいたお客様のお問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394

営業時間 AM10:00～PM7:00
日本マイコン流通センター
大外ビル5F (1Fは大和銀行)
井の頭線渋谷駅　大井　ハチ公口　109Ⅱ　JR渋谷駅　至品川　至新宿

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。
●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊔6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊔5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊔1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊔451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!

イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは11月からでOK!

テレホンショッピング

HALLO! Telephone Shop

仙台 (022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用

●PHC-70FD……………… ¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)‥ ¥1,500
●ROMソフト(限定品)………… ¥5,800

合計¥72,100を

現金特価54,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,580円 月々3,400円×17回

お支払い合計…………61,380円(税別)

② ソニー HIT BIT MSX2 F1XD mk2

●ゲームソフトが入ったF1ツールディスクが付属
●シューティングゲームに便利な連射ターボ搭載とそれに加えて連射可能のジョイパッドもセットで

●HB-F1XDmkII……………¥49,800
●ジョイパッド〈FS-JS222〉……¥2,500
●ROMソフト〈R-TYPE〉…………¥7,300
合計 ¥59,600

現金特価49,800円(税別)

頭金なし 第1回目4,780円 月々3,000円×17回

お支払い合計…………55,780円(税別)

③ Panasonic A1FX MSX2+

パナソニックMSX2+FS-A1FX

●FDD搭載
●JIS第1水準漢字ROM内蔵
●連射,ゲームポーズ機能搭載

●MSXパソコン〈FS-A1FX〉 ¥57,800
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
●ジョイカード(FS-JS220) ¥1,500
合計¥65,100を

現金特価49,800円(税別)

頭金なし 第1回目4,780円 月々3,000円×17回

お支払合計…………55,780円(税別)

④ Panasonic A1WX MSX2+

パナソニックMSX2+FS-A1WX

●ワープロ機能内蔵,別売のプリンター〈FS-PK1〉を接続するとワープロとして使用できます。

●ナショナルMSX2+パソコン〈FS-A1WX〉 ¥69,800
●ROMソフト ¥5,800
合計¥75,600を

現金特価64,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,870円 月々3,100円×23回

お支払い合計…………75,170円(税別)

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも 無料発送 / ご注文は 商品NOでどうぞ / 担当は 村上まで

低金利でお得な OAクレジット / 手軽なクレジット 頭金なし

らくらくお支払い 長期60回払までOK! / ゆっくりお支払い 11月からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい

パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
極楽、痛快。まるかじり!
エンターテイメント
フィーリング
ARKANOID II
ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)
MSX-12■アルカノイドII 定価6,800円 ● MSX2
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!
画面はテーブルゲーム用です
Super PIERROT
スーパーピエロ
MSX-13■スーパーピエロ 定価5,800円 ● MSX/MSX2
パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ!
EXTRA
Victorious NINE II
高校野球編
MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円 ● MSX2
誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。
AMERICAN SOCCER
MSX-15 アメリカン・サッカー
■アメリカン・サッカー 定価5,800円 ● MSX2(ROM版)
面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る!
ROUND 1 0
The COCKPIT
MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円 ● MSX2
進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!
(提供:JALフォトサービス)
株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。
本広告に記載の価格には、消費税は含まれておりません。お求めの際には、別途消費税をお支払いください。
MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

FUJITSU

みんなパソコンしたくなる。

ホビーもゲームもビジネスも、音楽やアートのクリエイティブも。FMTOWNSが、家族みんなの生活を変える。

父は、表計算やワープロに重宝しているし、将棋の腕も上がってエラクご機嫌。母も、家計簿なんかハミングしながら叩いてるし、姉の英会話も上達したようだ。僕は僕で、グラフィック機能に目を奪われ、サウンド機能に耳を洗われ、ゲームの迫力に我を忘れている。楽しさ、使いやすさ、実用性の3拍子揃ったFMTOWNS。いままでの生活を愉快にしてくれるパソコンです。

●FMTOWNS モデル 1 本体
標準価格￥338,000(税別)
●FMTOWNS モデル 2 本体
標準価格￥398,000(税別)

本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

FMTOWNSに関するお問い合わせは── FMTOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM~6:00PM 月~土〔祝日を除く〕☎(03)5690-0032／ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

別冊付録共 特別定価440円(本体427円) 雑誌18361-11 T4911836111449